С. Водолеев

SUPER энциклопедия

ФАНТОМ

ACT PUBLISHERS

PC

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЕ И РОЛЕВЫЕ

СУПЕРэнциклопедия PC

Приключенческие и Ролевые Игры

Выпуск 3

Автор–составитель: Водолеев С.Г.
Художник: Алексей Кондаков

ACT
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Москва
1998

Приключенческие и Ролевые Игры
Том 3

Автор-составитель	С. Водолеев
Художник обложки	А. Кондаков
Дизайн, оформление	П. Анджан
Оригинал-макет подготовили	Д. Соколов
	М. Шишкин

Третий том СУПЕРэнциклопедии PC: Приключенческие и Ролевые Игры достойно продолжает замечательную серию, призванную со временем раскрыть секреты ВСЕХ, выпускавшихся когда-либо игр этого жанра, выходивших на IBM-совместимой технике. Как всегда, в книге приведены полные решения и рекомендации по игре по всем лучшим продуктам, вышедшим за последнее время и по многим, ставшим бессмертной классикой.

Наша серия – прекрасный способ как ознакомиться с хитами и выбрать себе развлечение по вкусу, так и получить максимум удовольствия от игр, уже имеющихся в вашей коллекции. Множество иллюстраций, прекрасный юмор создают уникальную атмосферу удивительного мира СУПЕРЭнциклопедий.

© Водолеев С.Г.
© Издательство АСТ

Все упомянутые в данном издании товарные знаки и зарегистрированные товарные знаки принадлежат своим законным владельцам.

ISBN 5-237-00216-1

Подписано в печать 02.03.98. Формат 84×108 $^{1}/_{16}$. Тираж 10 000 экз.
Заказ № 3137
ООО «Фирма «Издательство АСТ». Лицензия 06 ИР 000048 № 03039 от 15.01.98.
366720, РФ, РИ, г. Назрань, ул. Московская, 13а

Отпечатано на ордена Трудового Красного Знамени
Чеховском полиграфическом комбинате
Государственного комитета Российской Федерации по печати
142300, г. Чехов Московской области
Тел. (272) 71-336. Факс (272) 62-536

СОДЕРЖАНИЕ

Введение 5

Приключенческие игры 9

Animal 17
Bad Day on the Midway 29
Callahan's Crosstime Saloon 39
Koala Lumpur: Journey to the Edge 71
Private Eye 87
Resident Evil 105
Sentient 135
TimeLapse 187
Titanic: Adventure out of Time 211
Vampire Diaries 233
Return to Zork 253
Zork Nemesis 269
Under a Killing Moon 287
Pandora Directive 315

Интерактивное кино 353

Fork in the Tale 357
Fox Hunt 371

Сага Hero's Quest 385

Hero's Quest 1: So You Want to be a Hero 387
Hero's Quest 2: Trial by Fire 443
Hero's Quest 3: Wages of War 487
Hero's Quest 4: Shadows of Darkness 521

Ролевые игры 577

Diablo 581
Arcania 3: Shadows over Riva 657
Betrayal at Antara 721

Благодарности

Эта книга целиком и полностью посвящается IceQueen. Со всеми возможными благодарностями и пожеланиями.

Спасибо всем русским и американским друзьям из киберпространства, они всегда поддерживают меня и очень помогают.

Большое спасибо всем сотрудникам компании Фантом, особенно Павлу Анджану.

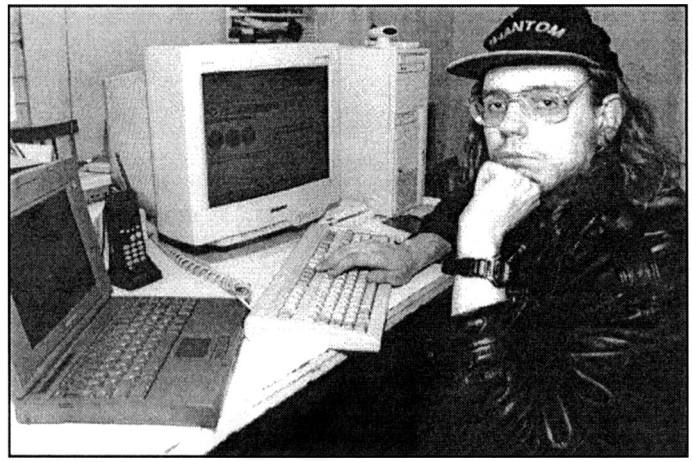
Спасибо Диме Редлиху и Саше Курило из компании Мультимедиа-Клуб. Любой вопрос по игровому железу всегда находит у них идеальный ответ.

Также спасибо Мещанчуку Антону Владимировичу, за предоставление доступа к его коллекции игр, общую поддержку и заботу.

И еще одно спасибо компании "Компьютерные Сети", которая предоставляет нам доступ в Интернет и с ними ужасно приятно работать. Вообще, они лучший провайдер в Питере, по нашему мнению.

Меня всегда поддерживает сознание того, что в мире Институт Экстропии и другие экстремально футуристические философские движения. Посетите http://www.extropy.org, представленная там информация чрезвычайно интересна и необходима.

Специальный же привет на этот раз Алисии Сильверстоун.



Привет, друзья!

Мы сделали для вас еще одну книгу.

Вы держите ее в руках.

Течет неумолимое время. Технический прогресс неостановим. Совсем недавно все мы с гордостью наблюдали через Интернет в режиме реального времени, как первый движущийся механизм землян ступил на далекий Марс. Пройдет совсем немного времени, и на эту планету высадится человек, а когда-нибудь мы построим там города. Стремительно развиваются генетические и биологические технологии, которые позволят существенно продлить человеческую жизнь, и в обозримом будущем достичь индивидуального технического бессмертия. Уже в ближайшее десятилетие ожидаются промышленные результаты в работах по нанотехнологиям, которые позволят нам оперировать с материей на уровне отдельных атомов и создавать непостижимые по нынешним временам устройства. Нет сомнений и в появлении на свет в самое ближайшее время принципиально новых способов получения дешевой и сверхдешевой энергии на основе холодного термоядерного синтеза, а затем и прямого использования энергии звезды. Взрывоподобное развитие телекоммуникаций неизбежно приведет нас к созданию к некой глобальной информационной всепланетной структуры, подобной Интернету, но в тысячи раз более мощной, призванной окончательно завершить объединение, унификацию и оптимизацию человечества в единое всепланетное государство. Нет предела могуществу человека, и мы живем в потрясающее время. И играть в жизнь скоро будет удивительно интересно.

Мы, те кто не может жить без уникального явления, которое называется компьютерные игры, как никто другой ощущаем на себе всю стремительность движения всемирного Джаггернаута на дороге в будущее. С невероятной скоростью наши мечты воплощаются в реальность и то, что год назад казалось невозможным, сегодня оказывается устаревшим. За какие-то несколько лет на наших глазах сменилось несколько поколений игровой техники, прошедших путь от XT, Spectrum и Dendy до Sony Playstation, Nintendo 64 и Pentium II с аппаратным ускорителем 3DFX и виртуальным шлемом. Войны приставок сотрясали мировые рынки, огромные проекты рождались и умирали, и не менее грандиозные замыслы на будущее вынашиваются мегакорпорациями, ибо рынок развлечений для них — это гигантские прибыли и вечно гарантированный сбыт. А для нас — бесконечный источник удивительных миров, помогающих выжить в удручающем однообразии реальной жизни и подготовиться к переходу человечества в эпоху информационной цивилизации.

Читайте, играйте, побеждайте, учитесь, думайте. Ведь сейчас, когда шатаются и лихорадочно приспосабливаются к новому миру основные мировые религии, когда происходит переоценка базовых ценностей, появляются новые философские концепции и формируются основные прин-

ципы кибержизни в информационном виртуальном пространстве, ассимилируются и стандартизируются целые культуры — особенно важно осознать свое место в новом информационной континууме, в круто изменившейся среде обитания человека. Неправильно видеть в игре лишь средство убить время. Игра — это много большее. Почувствуйте это. Это образ мышления и вечный стимул для воображения. Вполне возможно, что вчерашний игрок в Total Annihilation завтра поведет к звездам корабли новых конкистадоров, несущие в трюмах танки производства Sony и аэрокосмические штурмовики от Panasonic. А профессионал Quake III, виртуоз виртуального оборудования, станет идеальным пилотом шагающего боевого робота — одного из любимых персонажей множества японских мультфильмов. Киберпространство все больше сливается с реальностью, а реальность с фантастикой и надо понять и принять это.

Ну а мы продолжаем готовить для вас новые книги об играх. Поскольку хотим сделать вашу жизнь в синететических электронных мирах возможно более приятной и естественной. Мы торопимся. Мы совершенствуемся. Мы хотим быть самыми лучшими в своем деле. Начиная с этого тома Приключенческих и Ролевых Игр и третьего тома Стратегий и Имитаторов мы вводим новый дизайн и систему рейтингов, основанную на текстовых оценках игры. В технические характеристики введены строки, которые помогут вам оценить графическую реализацию игры, т.е. насколько она состоит из статических кадров, насколько из анимаций, насколько из синтеза трехмерного изображения ‘на лету’. Первые четыре пункта Рейтингов позволят вам оценить, какие примерно задачи встанут перед вами в игре, в каком мире будет происходить действие, как все это будет ощущаться и управляться. Далее вы сможете увидеть оценку графики в целом, т.е. какое впечатление на момент создания книги производит то, что вы увидите на экране и концепции в целом, т.е. как игра скроена , стройно ли реализована. Конечно оценку звукового сопровождения — отдельно музыки, актеров и создает ли звук специальную атмосферу в игре. Далее следует оригинальность, отдельно на момент выхода книги, на момент выхода игры и гипотетическая, как если бы игры той же серии никогда не появлялись на света. Так же можно увидеть оценки разнообразных сторон сюжета, что очень важно в любой приключенческой и ролевой игре и оценка жесткости, которую вы можете встретить в игре. Ну и в заключительном разделе объединены все самые очевидные плюсы и минусы игры и итоговое резюме. Просим, конечно, помнить, что все это — наше субъективное мнение.

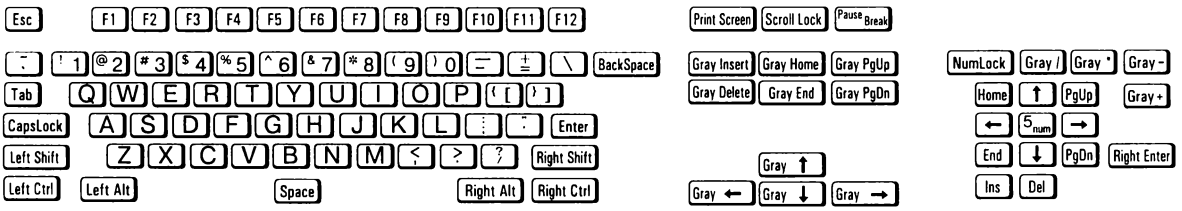
И вообще, присоединяйтесь к нам в Интернет! Наш классный сайт находится на сервере лучшего в Питере провайдера Компьютерные Сети: **http://www.comset.spb.ru/vodoleev**, а письмо мне можно послать по адресу: **vodoleev@usa.net**.

Сергей Водолеев

P.S. Не забывайте, пожалуйста, и про другие наши игровые серии.
Они тоже очень-очень любопытны.

Обозначения

В нашей книге часто используются символические изображения клавиш клавиатуры IBM-совместимого компьютера. Для того, чтобы читатель без труда смог сориентироваться в расположении и обозначении различных клавиш, приводим подробную схему клавиатуры.



Значки [Shift],[Ctrl],[Alt] используются, если не имеет значения, справа или слева расположены эти клавиши. Знак ←↑↓→ используется для обозначения клавиш со стрелками.

Также, для обозначения действий, совершаемых при помощи мыши, в нашей книге мы будем использовать следующие значки:

- движение мыши налево, направо, вверх, вниз
- нажатие на левую клавишу мыши
- нажатие на среднюю клавишу мыши
- нажатие на правую клавишу мыши
- одновременное нажатие на левую и правую клавиши мыши
- двойное нажатие на левую клавишу мыши
- двойное нажатие на среднюю клавишу мыши
- двойное нажатие на правую клавишу мыши
- двойное одновременное нажатие на левую и правую клавиши мыши

ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЕ ИГРЫ

ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЕ ИГРЫ

В очередном выпуске нашей **СУПЕР**Энциклопедии мы продолжаем знакомить вас с последними новинками в жанре приключенческих игр. Вселенная этих игр, как и всякая уважающая себя Вселенная, поистине безгранична, но мы, по мере сил и возможностей, постараемся заглянуть в каждый ее уголок.

Если вы помните, история приключенческих игр начиналась в ту далекую пору, когда в играх на персональных компьютерах еще не было никакой графики, и нет ничего удивительного в том, что первые "адвенчуры" были текстовыми. Наибольшей популярностью в ту далекую эпоху пользовались игры компании Infocom — эти игры отличали великолепное литературное качество текста, захватывающие сюжеты и неослабевающий игровой интерес. Разумеется, эти игры помнят лишь геймеры с очень многолетним стажем, но легенды имеют склонность возвращаться. Была среди старых игр Infocom и замечательная серия игр о загадочной стране Зорк, в которой еще сохранились силы магии. И вот в 93 году, в совсем иную эпоху, когда представления о компьютерных играх претерпели кардинальные изменения благодаря бурному развитию мультимедиа-технологий, была реанимирована в новом воплощении фирма Infocom, которая дала нам возможность вернуться в давно забытый мир, выпустив игру Return to Zork (что в переводе и означает "Возвращение в Зорк"). Герою игры, жителю современного мира, погрязшего в извращенном материализме, предстоит совершить полное захватывающих приключений путешествие в другой мир, живущий по иным законам, столкнуться с проявлениями потусторонних сил, непостижимых для простого смертного. Использование новейших на момент выхода игры графических технологий, в сочетании с тщательно продуманным сюжетом и захватывающим игровым процессом принесли игре заслуженный успех. Хотя, надо признать, от старого мира Зорк осталось мало что, кроме названия.

Заслуженный успех, как известно, ко многому обязывает, в частности обязывает своевременно выпустить продолжение игры, ставшей хитом. И продолжение, хоть и заставило себя долго ждать, совсем недавно оно все ж таки появилось, уже окончательно под маркой ActiVision. Но с другой стороны, если новая игра следует старым традициям, возрождает в новом облике атмосферу старых хитов, так ли уж это важно, какое название фигурирует в заставке игры? Сюжет Zork Nemesis посвящен извечной для жанров фэнтези и horror теме борьбы отчаянного одиночки и могущественных черных колдунов, собирающихся сделать глобальную пакость всей объективной реальности. Правда, реализована эта тема просто великолепно. Полноценная трехмерная графика полностью передает мрачный колорит другого мира, в котором заброшенные гробницы и древние храмы, темные обители магов и алхимиков являются обыденными деталями пейзажа и ни у кого не вызывают благоговейного изумления. В самое ближайшее время ожидается выход третьей игры серии — Zork: Grand Inquisitor, но и это, похоже, еще не конец.

Давайте теперь перенесемся на несколько лет назад — во времена, которые получили громкое наименование "мультимедийной революции". CD-ROM и звуковые карты, более быстрые и производительные процессоры — все эти технические новшества позволяли кардинально изменить внешний облик компьютерных игр. И, конечно же, не заставили себя ждать игры, использующие эти технические новшества на всю катушку, раскрывающие богатые возможности нового игрового железа.

Одним из суперхитов той далекой эпохи стал Under a Killing Moon. Эта игра производила сногсшибательное впечатление — обширный игровой мир, либо снятый на пленку и затем оцифро-

ванный, либо синтезированный в трехмерном редакторе, но не статичные кадры, а виртуальное пространство, по которому можно свободно перемещаться (это обстоятельство выгодно отличало игру от множества мультимедийных новинок, в которых за качество графики приходилось расплачиваться ограничением свободы героя). Участие в игре профессиональных актеров, великолепный оцифрованный звук, да и громадный по тем временам объем игры (занимавшей аж четыре компакт-диска) внушал почтение и трепет. Когда проходили истерические восторги, вызванные качеством графики и звука, количеством компактов и т. п., наступало время иных восторгов — игра получилась не только зрелищной, но и интересной. Under a Killing Moon — продолжение популярного некогда Mean Streets — игры о приключениях частного детектива Тэкса Мерфи. Герой игры живет в светлом пост-ядерном будущем, которое почему-то очень напоминает Америку двадцатых-тридцатых годов — эпоху, когда многочисленные частные детективы боролись со всесильной мафией, порожденной "сухим законом". Правда, Мерфи придется заниматься не отлавливанием гангстеров, промышляющих контрабандой виски, а ни много ни мало — спасать Землю.

Как и всякий хит, Under a Killing Moon не мог обойтись без продолжения, которое появилось в минувшем году. В Pandora Detective получили дальнейшее развитие сильные стороны предыдущей игры — еще более ярким и качественным стало графическое и звуковое оформление, более захватывающим и запутанным стал детективный сюжет. Герою игры вновь предается своему привычному занятию — спасает нашу многострадальную планету от неизбежной гибели. Конечно, в наше время эта игра уже не производит такого умопомрачительного впечатления, как предшественник, но тем не менее, заслуживает самого пристального внимания поклонников приключенческих игр.

Частные детективы нередко становятся героями приключенческих игр, и это ничуть не удивительно — настоящая приключенческая игра почти всегда представляет собой захватывающее детективное расследование, даже если по сюжету и не имеет никакого отношения к детективному жанру.

Тэкс Мерфи из вышеописанных игр является отдаленным потомком знаменитых частных сыщиков двадцатых-тридцатых-сороковых годов. Неужели его знаменитые предки, которые не стремились спасать Землю, а по старинке строили козни обычным преступникам, избежали внимания создателей приключенческих игр? Конечно же, нет. Private Eye — яркий пример игры, посвященной бессмертной классике детективного жанра. Филип Марлоу — герой многочисленных произведений Чандлера — не менее знаменит, чем Шерлок Холмс, Мегрэ или Эркюль Пуаро. Прекрасно известен этот неутомимый борец с организованной преступностью и в нашей стране. Игра, посвященная захватывающим приключениям этого знаменитого героя, представляет по сути дела интерактивный детектив, в котором от игрока требуется лишь выбирать ответвления лихо закрученного сюжета. Все происходящее в игре нарисовано и анимировано профессиональными художниками-мультипликаторами — игра великолепно передает атмосферу той далекой эпохи, послевоенной Америки, с ее блеском витрин и вывесок и трупами гангстеров, изрешеченных очередями из "Томми-ганов".

Private Eye представляет собой, скорее даже не приключенческую игру, а великолепный интерактивный мультфильм. Но мультипликационная графика в играх по мотивам детективных произведений встречается не слишком часто; для того, чтобы наиболее полно передать хитросп-

летения детективного сюжета, куда лучше подходит оцифрованное видео. А вот мультипликация просто идеально подходит для веселых смешных игр, игр-пародий. И разумеется, подобные игры появляются с завидной регулярностью.

Koala Lumpur — яркий пример подобного рода игр. Игра названа в честь главного героя — мага, который по рассеянности перепутал слова в заклинании и поставил тем самым Вселенную на грань Апокалипсиса. Кому же спасать Вселенную, кроме как не виновнику предстоящего Конца Света. Правда, поставить мир на грань уничтожения до смешного легко, а вот спасти его — задача не из легких. Вам предстоит помочь Коале найти пять частей магического манускрипта, упрятанных в разных концах игрового мира. Великолепная мультипликационная графика, остроумные диалоги, которые заставят свалиться со стула каждого, кто более или менее владеет английским, захватывающий игровой процесс — все это делает эту игру настоящим шедевром.

Иногда создатели игр удачно совмещают различные типы графических решений. Например, в яркой приключенческой игре Animal вы найдете и великолепного качества мультипликационную графику и... элементы 3D-крошилок типа Doom. Подобные контрасты — с одной стороны слегка режут глаз, с другой стороны — если вас утомило распутывание загадок приключенческого сюжета, нет ничего лучше, чем побегать и пострелять в трехмерных лабиринтах. Эта игра несомненно порадует всех вегетарианцев — ведь в ней обыгрывается ненависть главного отрицательного героя-колбаски к растениям. Игра порадует вас и своим юмором — в ней царит атмосфера комедийного шоу.

Callahan Crosstime Saloon — еще одна игра с яркой мультипликационной графикой. До недавних пор компания Legend, создательница игры, специализировалась на по сути дела текстовых играх, со статичными (правда очень качественно сделанными) иллюстрациями. Наследие той поры сказывается и в новых играх этой компании — действия на экране не так уж и много, зато прорисовано все очень любовно и тщательно.

Герой игры, с виду ничем не примечательный человек, любит в свободное время посидеть в баре с необычным названием "Межвременной Салун Калахэна". На первый взгляд, это ничем не примечательный придорожный бар, но это только на первый взгляд — на самом деле "Салун" находится на перекрестке пространств и времен, и среди его завсегдатаев можно встретить и жителей иных миров. Если бы герой игры выбрал в качестве любимого бара другое, менее необычное заведение, он, возможно, так никогда бы и не узнал, что высшие силы сочли нашу Вселенную не стоящей потраченных на нее капиталовложений и решили прекратить ее финансирование — проще говоря, Вселенная вот-вот накроется. Дальнейшее представить несложно — герою игры придется искать весомые доказательства, которые оправдали бы дальнейшее существование Вселенной. А сделать это будет, как легко догадаться, не так-то просто. Вас несомненно привлечет тщательно продуманный сюжет и своеобразный юмор этой игры.

Да, спасение Вселенной — задача, во-первых, слишком уж ответственная, а во-вторых, слишком уж привычная — сколько же можно? Неужели уже не осталось игр, в которых перед героем стоят не столь грандиозные задачи, чего-нибудь попроще, страшно ведь брать на себя такую ответственность. Может быть, вас устроит для начала предотвращение сразу двух мировых войн и одной революции, правда, Великой и Октябрьской (ведь на Западе Октябрьская революция считается событием не менее страшным, чем сразу две мировые войны)? Именно та-

кую задачу предстоит решить герою замечательной приключенческой игры Titanic. Игра эта названа в честь знаменитого пассажирского лайнера, напоровшегося на айсберг и затонувшего 14 апреля 1912 года неподалеку от Ньюфаундленда. Именно на борту этого корабля, отправившегося в свой первый и последний рейс и разворачивается действие этой игры.

Герой игры — британский секретный агент, и на судне он оказался, можно сказать, чисто случайно — действие игры начинается в 1942 году в Лондоне. Самый разгар Второй Мировой, Лондон часто подвергается сокрушительным налетам немецкой авиации, во время очередной бомбежки герой не успевает спуститься в бомбоубежище, в его дом попадает бомба, и вместо того, чтобы очутиться в морге или в госпитале... наш герой очухивается в одной из комфортабельных кают на борту "Титаника", неуклонно плывущего навстречу айсбергу (из огня да в полымя, так сказать). Но прежде чем "Титаник" опустится на дно, погребя вместе с собой почти полторы тысячи пассажиров, нашему герою предстоит предотвратить грядущие исторические катаклизмы, а заодно и позаботиться о собственном спасении, когда судно начнет тонуть.

Создатели игры тщательно и дотошно воспроизводят планировку и убранство кают и палуб знаменитого корабля — все это великолепно синтезировано в трехмерном редакторе. Запутанный сюжет игры, многочисленные головоломки — все это сделает плавание на "Титанике" не слишком скучным.

Тема путешествий во времени всегда пользуется неизменным вниманием писателей-фантастов, кинематографистов и создателей компьютерных игр. Если герою Titanic'а для того, чтобы перенестись в прошлое, понадобилась бомба, сброшенная каким-нибудь "Юнкерсом" или "Хенкелем", то вот герой игры TimeLapse переносится в очень далекое прошлое при помощи банальной машины времени, построенной много тысячелетий назад на острове Пасхи представителями исчезнувшей цивилизации. Вернее, сначала машиной времени воспользовался профессор, посвятивший себя поискам Атлантиды, друг главного героя. А герою не остается ничего другого, как последовать по его следам, руководствуясь ценными указаниями, содержащимися в дневнике профессора. Вам предстоит раскрыть тайны древних, давно исчезнувших, цивилизаций, перенестись в далекую эпоху, когда мир был совсем иным.

Игра, несомненно, порадует вас своим графическим оформлением — игровой мир синтезирован в трехмерном редакторе и выглядит завораживающе правдоподобно — пейзажи минувших эпох прорисованы до мельчайших, казалось бы, незначительных на первый взгляд подробностей. Помимо великолепной графики к достоинствам игры можно отнести и тщательно продуманный сюжет, и захватывающий игровой интерес.

Создатели приключенческих игр в поисках сюжетов часто обращаются к самым различным жанрам — фантастика, научная и не очень, фэнтези, детектив, триллер, крутой боевик, наверное все мыслимые жанры, за исключением разве что крутой мелодрамы.

Разумеется, не избег пристального внимания разработчиков приключенческих игр и жанр horror — "ужасы" или в просторечии — "ужастики". Злодеяния вампиров и оборотней, бесчинства демонов, предсмертные вопли жертв, плавно переходящие в хруст разгрызаемых костей, и чавканье насыщающихся монстров — любители пощекотать себе нервы просто обожают подобные вещи. А компьютерные игры дают вам ни с чем не сравнимую возможность самому стать героем любой самой страшной истории.

Vampire Diaries — типичный представитель современных приключенческих игр-страшилок. Вампиры, с легкой руки английского писателя Брэма Стокера, написавшего в начале века свой бессмертный бестселлер "Дракула", стали одними из самых популярных героев "страшных историй". Мертвецы, которым не лежится в земле, которым для поддержания посмертного существования нужна свежая, теплая, солоноватая кровь живых, существа, которые могут превращаться в туман, летучую мышь или волка, существа, которым противопоказан яркий солнечный свет — одним словом, вампиры — слишком уж колоритные бестии, и нет ничего удивительного в том, что книги, фильмы, компьютерные игры, посвященные этим "немертвым", выходят с завидной регулярностью.

Героине игры предстоит спасти население городка с симпатичным названием "Падающая Церковь" от угрозы, исходящей от обитателей склепов и подземелий. Особенно страшной игру назвать, увы, нельзя.

Если вам все-таки хочется испугаться по-настоящему, мы можем порекомендовать Resident Evil — игру, которая вполне может претендовать на звание "самая страшная игра года", если не "самая страшная игра всех времен и народов". Если вы не страдаете сердечно-сосудистыми заболеваниями, расстройствами психики и нервной системы, если вы думаете, что никого и ничего не боитесь, то тогда вы вполне можете играть в эту игру. Попробуйте, попробуйте, может тогда вы узнаете, отчего люди начинают заикаться или просыпаться посреди ночи, поднимая на ноги окружающих своими истошными воплями.

Перед вами превосходная игра-страшилка в духе незабвенного Alone in the Dark, конвертированная с телеприставки Sony Playstation. На сей раз вы оказались в темноте далеко не один, но вам от этого ничуть не легче. Вы член спецподразделения Альфа, не нашей Альфы, разумеется, а американской. Услуги элитного спецподразделения понадобились для того, чтобы разобраться в странных событиях, развернувшихся в лесном массиве Раккун. В этом лесу бесследно пропадают люди, и ладно бы просто люди, агенты правительственных спецслужб исчезают в этой мрачной чаще ничуть не хуже простых смертных.

Вот и понадобились услуги крутых парней, у которых давно атрофировалось чувство страха, а автомат или пистолет являются естественным продолжением руки. Впрочем, крутых командос учили расстреливать в упор террористов, взрывать вражеские военные базы, сворачивать шеи и перерезать глотки в рукопашном бою. В тренировочных лагерях и аудиториях военных училищ их, по рассеянности, позабыли подготовить к встрече с силами потустороннего зла. Ни в одной инструкции или учебном пособии нет ни слова о том, что делать в ситуации, когда из темноты выскакивают клыкастые твари и в течение доли секунды разрывают на части твоих боевых товарищей. А именно это и происходит со спецназовцами, когда они высаживаются в лесу. Пилот вертолета, ставший свидетелем бойни, счел за благо улететь куда-нибудь, где в лесах не водится ничего страшнее волков и медведей. И уцелевшие спецназовцы остаются в темном лесу в городом одиночестве, без связи с внешним миром. Но вскоре, как вы уже наверное догадались, им удается выйти к заброшенному готическому особняку, где и развернется действие этой очень страшной игры.

Ночь, темный лес, таинственный особняк — что еще надо истинному любителю ужасов для полного счастья? Вы можете выбрать героя из скудного ассортимента оставшихся в живых

командос и отправиться на ознакомительную экскурсию по темным коридорам и пыльным залам. Вас, несомненно, порадует трехмерная графика этой игры. Вы наблюдаете за вашим героем со стороны, но ракурс постоянно меняется, а особняк выглядит почти как настоящий. Чтобы в полной мере оценить графическое оформление этой игры, не помешает наличие на вашей машине 3D-акселератора, в противном случае, игра будет немилосердно требовательна к ресурсам вашего компьютера.

Другое немаловажное достоинство этой игры — великолепно переданная атмосфера настоящего "ужастика". Отвратительные твари, набрасываясь на вас в самый неожиданный момент, сделают ваше пребывание в старом особняке не таким скучным. Жалко, что еще не появилось для компьютера плат, передающих запахи — вы бы могли насладится ароматом разлагающегося человеческого мяса, запахом пороховой гари и свежепролитой крови. Но вам придется довольствоваться тем, что ожившие мертвецы в этой игре выглядят как живые, вернее, как умершие, успевшие слегка разложиться, а затем ожившие, про прочих монстров можно и не говорить, их надо видеть. Игру нельзя отнести к чисто приключенческим играм, в ней тесно и гармонично переплетаются элементы аркады и "адвенчура". Конечно, вам понадобится и умение быстро и метко стрелять — но помимо быстроты реакции для выживания вам понадобится еще и умение думать. Эта игра уже стала суперхитом на Sony PS, думаем, что и на IBM ее ждет та же самая участь.

Sentient — еще одна игра родом с Sony PS. Действие этой увлекательной игры разворачивается в далеком будущем и будущее это, как легко догадаться, далеко не безоблачно. Космической станции Икарус грозит гибель — на сей раз источником угрозы стало разгневанное светило — ученые, изучавшие его неустанно ищут выход из сложившийся ситуации. Но каким-то таинственным силам спасение станции совсем ни к чему — жертвой неизвестных убийц становится капитан станции и интриги между подразделениями экипажа грозят привести к очень печальному финалу.

Вам и предстоит разобраться с творящимися на борту станции "Икарус" таинственными событиями. Таинственные события вы видите глазами героя игры — перед вами простираются трехмерные коридоры, лаборатории и прочие помещения исследовательской станции. Но игра, конечно же, вовсе не является еще одной трехмерной крошилкой — вы должны собирать и правильно использовать предметы, а главное общаться с другими персонажами — правда, происходит все это в реальном времени, и неторопливо раздумывать над своими действиями уже некогда. Всего в игре около 200 локаций, и более полусотни уникальных персонажей

Подавляющее большинство игр одного жанра, при всем разнообразии сюжетов, графических решений имеют очень много схожих черт. Когда появляется очередная новинка, ее обычно сравнивают со старыми хитами — "это что-то вроде Phantasmagoria", "немного похоже на King Quest". Но время от времени появляются игры, не похожие ни на что, игры, сравнить которые с чем-либо будет достаточно сложно. Характерный пример подобной игры — Bad Day on the Midway. Игра привлечет вас сюрреалистической атмосферой, нестандартным сюжетом и концепцией. Традиционно в приключенческих играх, да и в подавляющем большинстве прочих игр, вам предстоит играть за одного-единственного героя, но в этой игре вы можете играть поочередно за несколько разных персонажей, среди которых есть и такие экзотические, как, например, крыса, обретшая разум в результате научного эксперимента. Действие игры разво-

рачивается в причудливом и странном парке развлечений под названием Мидвей, и вам предстоит узнать истории жизни его постоянных обитателей.

В игре нет жестко заданного сюжета, очень многое в ней зависит от случайных факторов, поэтому к ней вполне применима поговорка про реку, в которую нельзя войти дважды — каждый раз вас будут ждать новые события и новые ответвления сюжета. Мидвей, он хоть и является парком развлечений, тем не менее, на аллеях этого парка и внутри своеобразных аттракционов вас порой поджидают смертельные опасности — исследовать психоделический игровой мир и разбираться с проблемами его обитателей будет не так-то просто. К тому же игра весьма неплохо реализована чисто графически — и игровой мир, и персонажи синтезированы в трехмерном редакторе, и происходящее на экране монитора напоминает качественный трехмерный ролик.

Animal

Животное

Издатель	**Ocean**
Производитель	**Microtime Media**
Год выпуска	**1996**

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Операц. система	**версия для DOS, версия для W95**
Объем	**1CD**
Графика	**высокое разрешение, низкое разрешение**
Ролики	*рисованные*
Задние планы	*рисованные*
Оперативный 3D синтез	*две 'игры в игре'*
Управление	*мышь и клавиатура*
Особые требования	*отсутствуют*

РЕЙТИНГ

Суть игры	*в городе закусок, злобная уморительная сосиска спасает не менее злобного босса от происков овощей*
Мир игры	*полнейшая юмористическая фантазия*
Тип игры	*классический квест с двумя кусками динамики*
Атмосфера игры	*веселая, злобненькая и издевательская*

Графика	*очень классно*
Звук	
атмосфера	*отлично*
музыка	*не очень*
шумы, эффекты, голоса	*очень классно*
Концепция	*вполне прикольно*
Заставка	*хорошая*

Оригинальность	
на сегодня	*очень большая*
на момент появления	*очень большая*
кроме игр той же серии	*нет таких*
Сюжет	
игровой мир	*классный*
предистория	*тоже классная*
вживаемость в процесс	*кому как*
набор вооружений	*средненько*
общее впечатление	*достаточно сильно*
Жестокость	*есть маленько*

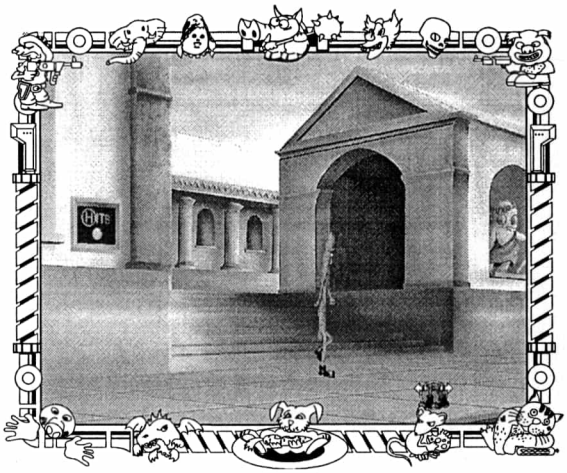
Отличная графика, удивительный юмор, прекрасная озвучка главного героя.

Игра проста, почти нет загадок. Нелогичный выбор, что куда применить. Часть с 3d-динамикой сделана откровенно плохо.

Прекрасно, замечательно, давно такого не было.

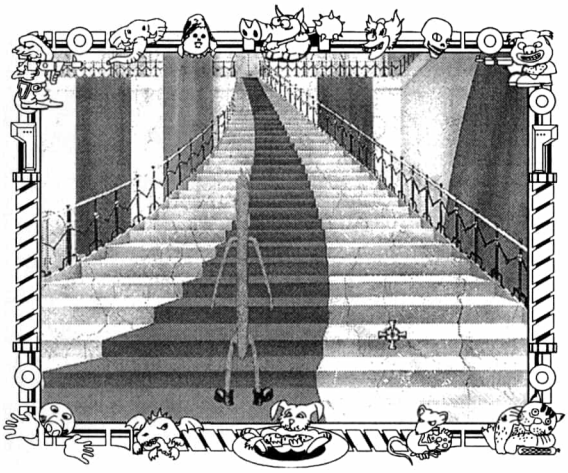
общий рейтинг

Почитателям квестов хорошо знакомы игры, построенные на основе мультипликации. В их числе такие популярные хиты, как Big Red Adventure, Ecstatica, Neverhood и так далее. На общем фоне описываемая здесь игра Animal имеет несколько характерных особенностей. Во-первых, этот квест сделан европейцами, а если быть более точным — англичанами. Британский подход заметен во всем, начиная от дизайна декораций и заканчивая изощренными шуточками, напоминающими реплики из шоу Бенни Хилла. Во-вторых, создатели игры из фирмы Microtime Media решились на смелый эксперимент и, положив в основу принцип "два в одном", смешали два, казалось бы, абсолютно разноликих жанра в одной игре. Кроме традиционного квеста, Animal содержит два эпизода из мира 3D Action. Таким образом, пользователю предстоит испытать свои силы на двух фронтах одновременно. И наконец, у Animal есть четкая сатирическая направленность, имеющая самое непосредственное отношение к реальному миру.



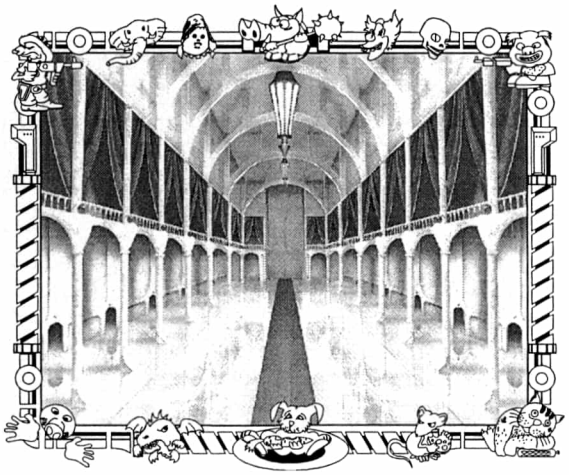
Где же находится этот проклятый туалет?

Вегетарианство, как жизненный принцип, распространено достаточно широко. Стремясь вести здоровый образ жизни, вегетарианцы жертвуют пищей животного происхождения в угоду пище растительной. Многие последователи этого течения подходят к вегетарианству с религиозной точки зрения. С давних пор эта тема была излюбленным предметом бесчисленных споров и дискуссий. На каждого защитника вегетарианства находился не менее ярый противник. В длинном списке поклонников растительной пищи значатся такие знаменитости, как Лев Толстой, Пол Маккартни и его жена Линда, Карл Льюис, Адольф Гитлер и многие другие. А в Animal вегетарианство вывернуто наизнанку. Такой подход здорово напоминает американских темнокожих расистов, проповедующих расизм наоборот.



А может быть, лучше на лифте?

Главный герой игры, Пеперами, сошедший с рекламных объявлений, под руководством мэра города Снакополиса доктора Пепперстайна занимается изготовлением собственных копий в специально оборудованной лаборатории. Живет Пеперами припеваючи, издеваясь над безобидными овощами. Никто не смеет глумиться над сосиской-психопатом, находящимся под

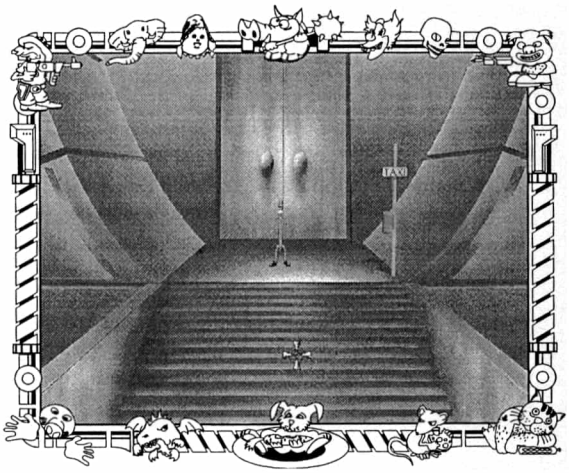


Лес колонн и гулкая пустота.

защитой могущественного мэра. Близится переизбрание на новый срок, и в этот момент происходит таинственное исчезновение доктора Пепперстайна. Мир и спокойствие процветающего Снакополиса находятся под угрозой, поэтому разъяренный Пеперами отправляется на поиски своего друга и учителя. Попутно плотоядный псих не забывает поглумиться над растительным сообществом города. Преодолевая десятки препятствий, Пеперами обязан выручить из беды доктора Пепперстайна и покарать предводителя заговорщиков Морковку Карлоса.

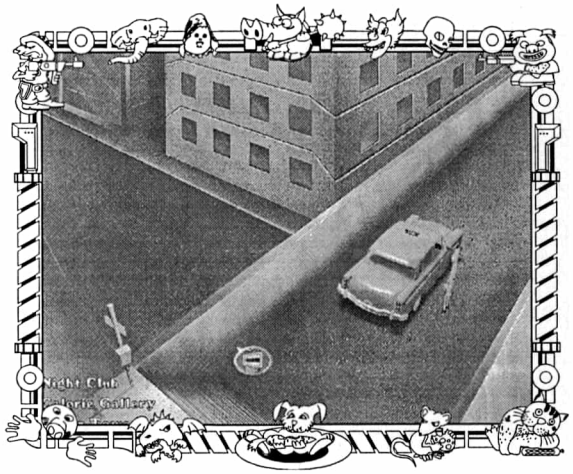
Можно похвалить создателей игры за отменную графику. Художниками было вручную нарисовано более 130 красочных сцен. Вдобавок было изготовлено более 1500 анимаций, на которые ушло несколько десятков тысяч кадров. При этом Animal неплохо идет на **486 PC**, что по нынешним временам стало редкостью. В игре более тридцати разноликих персонажей, среди которых охранник **Terminutter**, таксист **Lionel Leek** (лукпорей), изюминка **Regina** и многие другие. Украшением игры стали полные юмора реплики Пеперами в исполнении **Ade Edmondson**. Кажется, что у Пеперами неистощимый запас приколов на все случаи жизни. Рождение нового высказывания происходит спорадически, будто легкая импровизация. Если Пеперами открывает дверцу бюро, то это не просто бюро, а Федеральное Бюро Расследований. Когда выжившая из ума сосиска смотрит на лампу, раздается крик "Я видел свет!", произнесенный до боли знакомым голосом телепроповедника. Иногда Пеперами изменяет чувство меры, но что еще можно ожидать от психопата? Вне всяких сомнений, игра достойна того, чтобы ее увидеть.

Вызывая неподдельный интерес, Animal в то же время производит двойственное впечатление. По всей видимости, авторы игры, сосредоточив свои усилия на разработке красочного квеста, принесли в жертву 3D Action-фрагменты. Вырванный с почти диснеевских картинок, геймер неожиданно окунается в атмосферу примитивного трехмерного боевичка, выполненного на уровне игр двух-трехлетней давности. Это несоответствие заметно режет глаза. С другой стороны, в качестве разрядки лучшего средства и пожелать нельзя. Среди достоинств хочется выделить отменный английский главного героя, в связи с чем Animal прекрасно сгодится на роль учебного пособия по неформальному слэнгу.



Вышибить дверь ногой?

Главное меню



Тачку поймать - не улицу перейти.

Основное игровое меню (**Options**) вызывается во время игры посредством нажатия клавиши [F6]. Оно состоит из нескольких пунктов. Переключение между опциями осуществляется мышью, при этом желаемый пункт должен быть подсвечен. Пункты, входящие в основное меню, перечислены ниже:

Resume — возобновить игру.

Save — сохранить игру.

Load — загрузить ранее записанную игру.

Restart — начать игру заново.

Text Off/On — включить/отключить титры.

Text Speed — регулировка скорости текстового сопровождения. Для изменения скорости необходимо “ухватить” полоску индикатора мышкой (предварительно нажав левую кнопку) и протащить ее в желаемом направлении.

Sound Volume — регулировка уровня громкости. Настройка проводится аналогично предыдущему пункту.

Sound Test — проверка звучания.

Credits — информация о создателях игры.

Quit — выход в **DOS**.

Меню в режиме 3D Action

При игре в трехмерном режиме по типу Doom'а меню вызывается клавишей [F1]. Переключение между пунктами меню производится вертикальными стрелками клавиатуры. Изменение настроек производится горизонтальными стрелками клавиатуры. Чтобы вернуться в игру, достаточно нажать [F1] или [Esc]. В меню входят следующие пункты:

Background Volume — регулировка уровня громкости фонового звучания.

Sound FX Volume — регулировка уровня громкости звуковых эффектов.

Mouse Speed — настройка скорости движения мыши.

Управление в игре (режим поиска)

При прохождении игры клавиатура и мышь удачно дополняют друг друга. Кажется целесообразной комбинация левой кнопки мыши для ориентации на экране с перечисленными ниже клавишами действия.

Рабочие клавиши

F1 или L — посмотреть (**Look At**).

F2 или T — поговорить (**Talk To**).

F3 или P — взять предмет (**Pick Up**) .

F4 или U — использовать (**Use**).

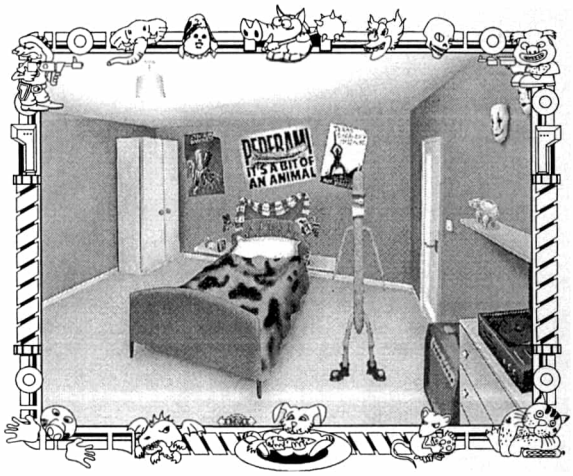
F5 или A — атаковать (**Attack**).

F6 — вывести на экран главное меню.

Мышь

Левая кнопка — поиск предметов, переключение пунктов меню, работа в инвентаре.

Правая кнопка — вывод на экран панели действия (аналог клавишей от F1 до F5), прекращение работы с предметами в инвентаре.



Пеперами за работой.

Управление в игре (режим 3D Action)

Здесь, как и в режиме поиска, управление осуществляется клавиатурой и мышью. Самым практичным представляется преимущественное использование клавиатуры в сочетании с переходом на мышь при точном прицеливании.

Рабочие клавиши

↓/↑ — движения вперед/назад.

←/→ — повороты влево/вправо.

Shift+↑/↓ — ускорение при движениях.

Z — шаг влево.

X — шаг вправо.

Space — открыть проход в стене.

Ctrl — огонь/удары кулаками.

Цифры от ! 1 до $ 4 — смена вида оружия (если оно у вас имеется).

V — яростный крик (**Violence**).

B — оскорбительный окрик (**Bastard**).

P — пауза (для возврата в игру нажмите P еще раз).

Tab — карта (нажмите Tab еще раз, чтобы убрать карту).

Серые —/+ — уменьшить/увеличить масштаб на карте.

F1 — вывод игрового меню.

F7 — сделать изображение темнее.

F8 — сделать изображение светлее.

Esc — выход в **DOS** (для подтверждения нажмите Y, для отмены N).

Мышь

Движение влево/вправо — повороты в соответствующих направлениях.

Левая кнопка мыши — стрельба, удары руками.

Правая кнопка мыши — движение вперед.

Описание экрана в режиме 3D Action

Основные действия при игре в режиме трехмерного боевика с видом от глаз разворачиваются в центральном окне. Под ним расположена информативная панель с несколькими показателями.

Health — уровень здоровья в процентах

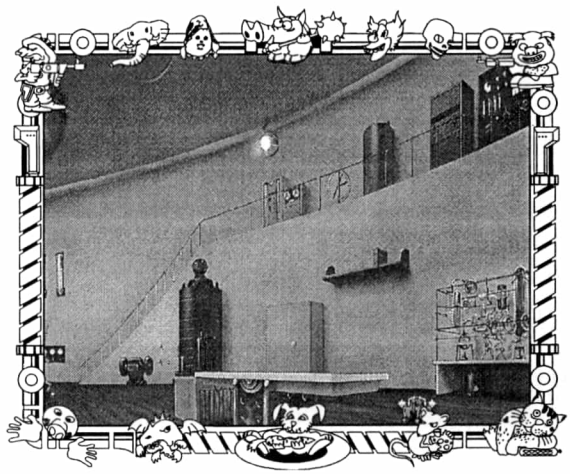
Ammo — количество зарядов в единицах

RGB — ключи (красный, зеленый, синий)

Shield — уровень защиты в процентах

Инвентарь

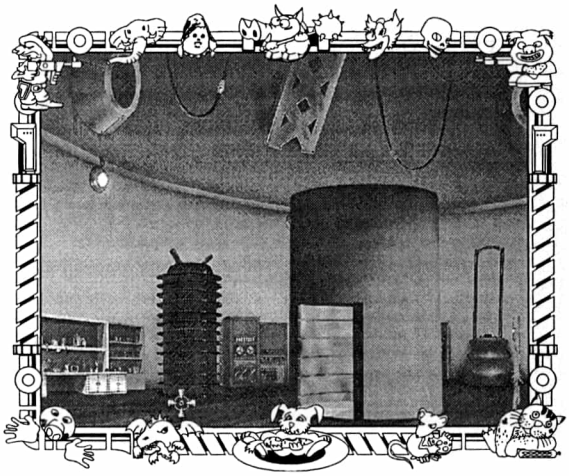
Экран инвентаря выглядит следующим образом. В верхней части находится тридцать окон для хранения найденных предметов. Перемещая мышь, вы активируете тот или иной предмет, при этом снизу появляется его описание. При подборе предметов вы попадаете в инвентарь автоматически. Найдите свободное окно и оставьте предмет там. При необходимости употребить ранее найденный предмет надо выбрать **Use** (U или F4), затем кликнуть курсором по окошку в правом нижнем углу. Попав в экран инвентаря, найдите желаемый предмет и щелкните левой кнопкой мыши. Если вы передумали использовать предмет, нажмите правую кнопку мыши.



Лампочка на стене погаснет, и вы умрете.

Использование системы транспортации

Периодически Пеперами будет пользоваться системой транспортации (**HITS**). Этот чудо-механизм служит для перемещения по Снакополису. Переключение между пунктами назначения осуществляется движением мыши. Выбрав конечную цель путешествия, вы увидите цену за доставку и два овала — красный (**Prev**) и зеленый (**Travel**). Таким образом, при наличии необходимой суммы, для отправки в желаемый пункт выберите зеленый овал, для возврата на предыдущий экран — красный.

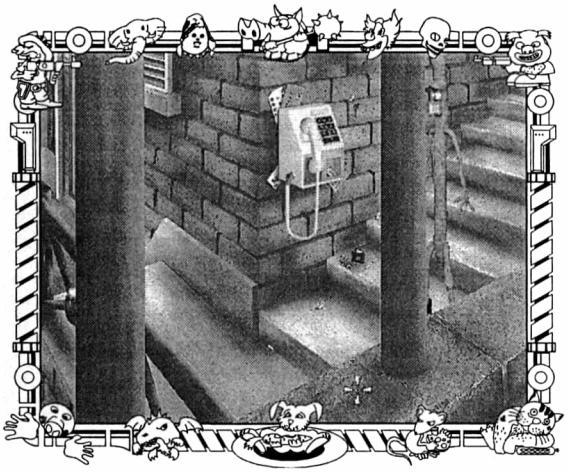


Это не печка, это телепорт.

Полное прохождение

В начале игры вы находитесь в гостиной. Подберите письмо (**Pick Up**), лежащее на камине. Пеперами сообщают о нехватке денег на его счету. Приоткройте ящик письменного стола (**Use Bureau**) и возьмите щетку для смахивания пыли. После этого сядьте в кресло или попытайтесь включить телевизор (**Use Chair/TV**). Вы приведете в действие систему транспортации (**HITS**).

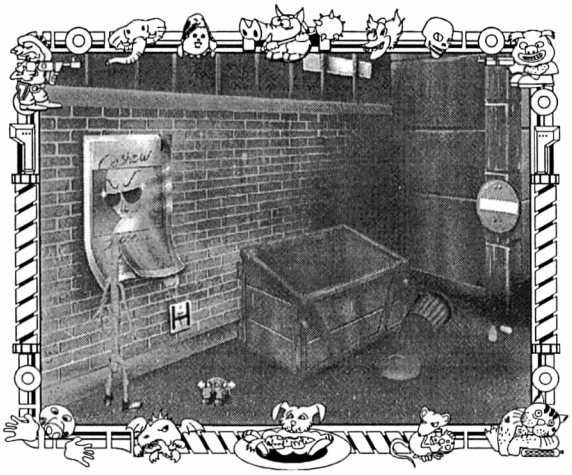
Выберите **Peperami Hall**, а затем **Main Entrance**. Оказавшись в длинном розовом коридоре, найдите иконку **Exit** в нижней части экрана. Покинув коридор, вы подойдете к подножию лестницы. Подберите коробок спичек слева от вас. После чего поднимайтесь вверх по ковру (**Use Carpet**). Очутившись наверху, вы заметите расплывшийся бисквит. Посмотрев на него внимательнее (**Look at Dead Biscuit**), вы заметите оставленную кем-то связку ключей. Подобрав ключи, откройте самую дальнюю от вас дверь в глубине коридора (**Use Door**).



Секс по телефону - то что надо!

Пеперами поднимется по лестнице в зеленую комнату. Возьмите стул. Далее откройте дверь по левой стороне, используя ключи. Попав в спальню Пеперами, возьмите гитару. Кроме того, возьмите пиццу, тапочки (**Slippers** — рядом с кроватью) и копилку (**Piggy Bank**). Включите усилитель (**Amplifier**) и поиграйте на гитаре, подключив ее к усилителю. После этого выходите из комнаты (**Use Door**).

Откройте ключом правую дверь. На этот раз вы зашли на кухню. Возьмите сковородку (**Frying**



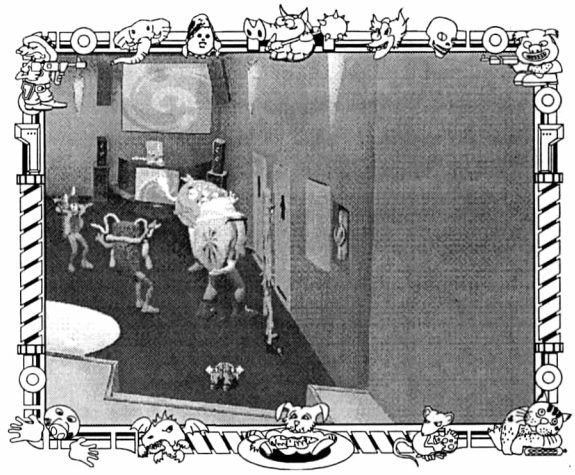
Поройтесь в мусорном бачке - может быть, там есть что-то съедобное.

Pan) и нож (справа от вас). Откройте дверцу буфета (**Use Cupboard**) и возьмите терку для сыра. Чтобы выйти из кухни, щелкните мышкой по значку **Exit**. Проделайте аналогичную операцию и в зеленой комнате.

Воспользуйтесь услугами лифта слева от вас (**Use Turbo Lift**). В кабинке лифта выберите **Lower Ground**. Лифт доставит вас в лабораторию Пепперстайна. Подберите обрывок с кодом размножения (**Torn Paper**). Подойдите вплотную к верстаку по левой стороне (**Use Bench**). На верстаке возьмите порошок, вызывающий зуд (**Itching Powder**) и жаропрочные перчатки (**Oven Gloves**). Затем отойдите от верстака с помощью иконки **Exit**. После этого кликните по такой же иконке в правой части экрана. Подойдите к книжной полке и приставьте к ней стул (**Use Chair on Bookshelf**). После того, как Пеперами заберется на стул, возьмите с полки руководство по размножению (**Cloning Manual**). Откройте шкаф слева от книжной полки (**Use Cupboard**). Примените воздушный шарик (**Balloon**) по отношению к спящему Бисквиту. Затем продырявьте шарик ножом (**Use Knife on Balloon**). Когда Бисквит проснется, говорите с ним о чем угодно. По окончании разговора Бисквит уйдет, оставив подушку (**Pillow**), на которой он лежал. Возьмите подушку и уходите, используя иконку **Exit**. Вновь кликните по **Exit** в левой части экрана, чтобы вернуться к лифту. Войдите в кабину лифта (**Use Lift**).

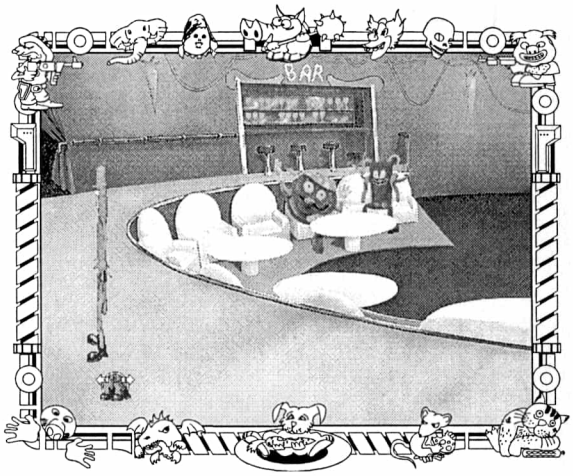
Поезжайте вниз на **Lower Ground One**. Как и прежде, откройте дальнюю дверь (**Use Door**). Придя в зеленую комнату, откройте ключом среднюю дверь. Сядьте в кресло, чтобы активировать систему транспортации. Выберите **Docklands**. Оказавшись на месте, возьмите гаечный ключ (**The Wrench**). Снова используйте систему транспортации и в этот раз переместитесь в **Tuber Towers**.

Прежде всего возьмите цветы. Затем откройте дверь (**Use Door**). В холле вы приметите спящего швейцара, здорово напоминающего стручковый красный перец. Неподалеку от швейцара разыщите иконку **Exit**. Подойдя к швейцару вплотную, возьмите записку у него за спиной. Чтобы отойти от стола, отыщите значок **Exit** справа. Выходите их холла при помощи иконки **Exit** рядом с дверью. Пользуясь системой транспортации, отправляйтесь в **Crumbs Night Club**.



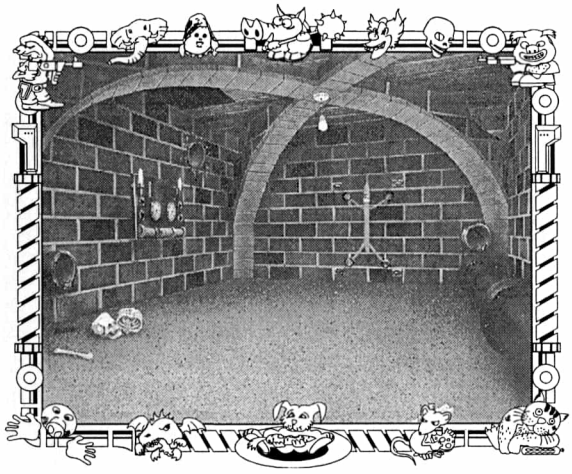
Вечеринка в самом разгаре.

Поищите значок **Exit** рядом с лестницей. Спустившись вниз, подберите приглашение, спрятанное за телефоном (**Invitation**). Ради шутки можете позвонить по телефонам **291 0690** или **666**. Чтобы повесить трубку, нажмите на рычажок. Отойдите от телефона с помощью значка **Exit** по левой стороне. Вход в клуб охраняется вышибалами. После неудавшейся атаки (**Attack**) Пеперами отбросят к мусорным бачкам. Атакуйте бачок и переверните его. Среди мусора разглядите (**Look**) лом. Далее дважды кликните по иконке **Exit** в левой части экрана. Подберите молоток для колки орехов. Ради смеха можете наброситься на Бисквит. Затем идите к главному входу в клуб (значок **Exit** справа). Сдвиньте ломом крышку от люка (**Use**), а после подберите крышку. Поговорите с грибом, который мешает вам пройти. В конце разговора предложите ему крышку от люка (**Use Cover on Mushroom**). После этого кликните по значку **Exit** в нижней части экрана. Пеперами войдет в помещение клуба.



Зрителей нет, можно не стесняться.

Найдите значок **Exit** справа от Пеперами. Поговорите с Региной до тех пор, пока она не попросит выпивки (**Drink**). Затем обратитесь к бармену и возьмите напиток. После того, как Регина закончит пить, спросите ее о чем угодно. Вслед за этим она попрощается и уйдет. Вновь обратитесь к бармену и потребуйте выпивки. Продолжайте требовать пива (**Beer**), пока бармен не уйдет менять бочонок. Когда бармен покинет сцену, возьмите ключ справа от того места, где стоял бармен. Чтобы уйти, найдите иконку **Exit** слева от вас. Затем найдите идентичную иконку в нижней части экрана.



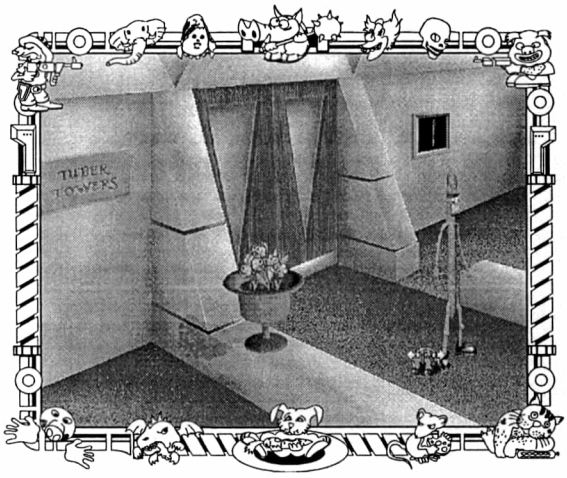
А кто это там, на дальней стене?

Вы придете в зал, заполненный танцующими Бисквитами. На стене по правой стороне вы заметите металлический ящик. Откройте его ключом (**Use Water Sprinkler Plate Key**). Далее поверните клапан гаечным ключом (**Use Wrench on Water Valve**). Включится система тушения пожаров, и через несколько секунд все бисквиты погибнут. Подойдите к туалетным дверям и откройте самую дальнюю дверь по правой стороне (**Use Door**).

Эта дверь ведет в мужской туалет. Воспользуйтесь писсуаром (**Use Urinal**). Потом откройте дверцу левой кабинки (**Use Left Cubicle**). Затем возьмите лимонную эссенцию на полке и

выходите из туалета через **Exit** в центре экрана. На этом первый день заканчивается. Пеперами отправляется спать.

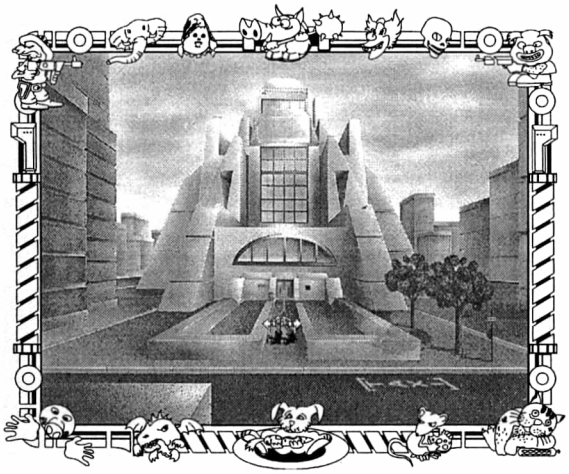
Второй день начинается в спальне Пеперами. Подключите гитару к усилителю и поиграйте на ней. Откройте дверь, чтобы выйти из спальни. В зеленой комнате подберите газету. Откройте среднюю дверь (ключ больше не нужен). Сядьте в кресло, чтобы активировать систему транспортации. Выберите **Calorie Gallery**. Щелкните по значку **Exit** рядом с лестницей. Чтобы обезвредить охранника, примените порошок, вызывающий зуд (**Use Itching Powder**). Охранник выронит копье, на конце которого прикреплен обрывок бумаги с кодом размножения. Возьмите бумажку и уходите через **Exit** в нижней части экрана. Используйте систему транспортации и направляйтесь в **Tuber Towers**.



Розы и бронированные двери.

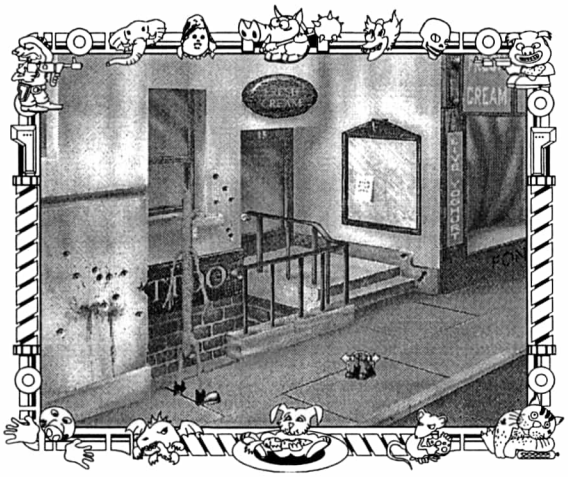
Войдите в дверь. Затем поищите значок **Exit** слева сверху. Вы придете к лифту, около которого стоит ремонтник. Поговорите с ним. Продолжайте вести разговор, пока он не предложит вам резак для проволоки (**Wire Cutters**) в обмен на лом (**Crowbar**). Чтобы уйти, найдите иконку **Exit** внизу. Далее поищите похожий значок около двери. Используйте систему транспортации.

Выберите **Downtown**. Оказавшись в магазине телевизоров, выходите, используя значок **Exit** с правой стороны. Покиньте следующую сцену при помощи иконки **Exit** справа от вас. Перекиньтесь словечком с водителем такси, вскоре он уедет. Разыщите знак **Exit** справа. Идите вниз по улице (знак **Exit** внизу). Вы подойдете к маленькому магазинчику (**Fresh Cream Shop**). Ради смеха можете спуститься вниз по лестнице. Уходите с помощью знака **Exit** справа.



Неплохо бы заминировать это здание.

Подойдя к сетке, разрежьте проволоку резаком (**Use Wire Cutters**). После чего выбейте вырезанный кусок (**Attack Fence**). Миновав преграду, пройдите направо и найдите значок **Exit** справа. Откройте дверь в оружейный магазин. Отвечая охраннику, выберите **Invitation**. Затем включите тревогу (**Use Alarm Button**). Продолжая разговор, выберите любой ответ. Вслед за этим дайте охраннику цветы (**Use Flowers**). Кажется, у него аллергия. Когда с охранником будет покончено, подберите металлический наконечник для ботинка (**Steel Toe Cap**). Ударьте



Пеперами не досталось ни одной пули. Обидно.

наконечником несколько раз по витринному стеклу (**Use**). Разбив витрину, возьмите ружье (**Blunderbass**). Затем выходите через **Exit** в нижней части экрана. После этого идите направо (знак **Exit**) и еще раз направо.

Возьмите книгу в мусорном бачке и возвращайтесь обратно через иконку **Exit** слева. Далее отыщите знак **Exit** сверху посередине. На вашем пути попадется деревянный забор. Атакуйте его трижды. Затем идите направо через знак **Exit**. Беседуя с водителем, выберите любой ответ. После разговора кликните по значку **Exit** в верхней части экрана. Около бара поговорите с вышибалой. Отвечайте как угодно и продолжайте разговаривать. После очередного ответа Пеперами покажет свое искусство игры на гитаре. Чтобы уйти, щелкните по иконке **Exit** справа.

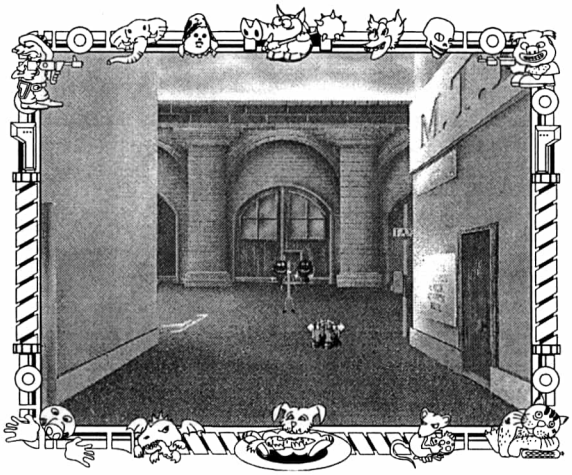
Вы снова повстречали Регину. Обратитесь к барменше и закажите выпивку. Снова заведите разговор с барменшей и в качестве ответа выберите **Veggie Burger** (проследите за реакцией), а затем **Oh Go On Then Just For You**. Покидая сцену, кликните по иконкам **Exit** сначала слева, а после в середине.

Перекиньтесь парой слов с охранником. Отвечая ему, скажите **Nuts To You**. Возьмите банки на столе слева. Затем уходите, используя значок **Exit** снизу. На этом завершается второй день приключений Пеперами.

Когда Пеперами проснется, выходите из спальни через дверь. Из зеленой комнаты пройдите в кухню (правая дверь). Положите пиццу в духовку (**Use Pizza**). Чтобы достать пиццу, возьмите из инвентаря жаропрочные перчатки (**Oven Gloves**). После того выходите из кухни (знак **Exit** снизу).

Попав в зеленую комнату, откройте среднюю дверь. Сядьте в кресло, чтобы привести в действие систему транспортации. Выберите **Downtown**. Идите направо, затем налево и вверх (значки **Exit**). Завяжется драчка, и Пеперами, как обычно, возьмет верх. Откройте дверь, ведущую в **Tonis Pool Hall**. Выберите любой из ответов. Попав в бильярдную, атакуйте Гриб. Говоря с Томазо, выберите **What's Your Connection To The General**, а затем **No Of Course I Brought You A Gift**. Отдайте Томазо пиццу. Взамен вы получите бутылку и часть кода размножения. Чтобы уйти, воспользуйтесь значком **Exit** в нижней части экрана.

Оказавшись за пределами бильярдной, идите направо, а затем налево (иконки **Exit**). На асфальте валяется Картофелина. Отдайте ему бутылку (**Use Bottle**). Отвечайте как угодно, а затем подберите пуговицу. После этого идите налево и по центру в телемагазин (значки **Exit**). Используйте систему телепортации и отправляйтесь в **Tuber Towers**.



Все двери закрыты.

Войдите в дверь. Что бы вы ни сказали, Пеперами вышвырнут на улицу. Откройте дверь второй раз и идите в верхний левый угол (знак **Exit**). Войдите в лифт (**Use**). Достаньте из инвентаря кнопку и используйте ее по отношению к панели управления. Нажмите на верхнюю красную кнопку (**Penthouse Top Floor**). Выйдя из лифта, идите направо. Отдайте Пирожному лимонную эссенцию (**Use**). В разговоре выбирайте любой из ответов. В результате нападения Пеперами прикуют к стене. Возьмите книгу Гудини и кликните ею по оковам (**Use Houdini Book**). После этого трижды ударьте по старой трубе справа от вас (**Attack**). В этот момент игра перейдет в режим трехмерного боевика в стиле Doom. Вам надо найти семь компакт-дисков и часть кода размножения.

В отличие от большинства трехмерных стрелялок, вашей основной целью является нахождение требуемых предметов. Сразу включите карту, так как без нее вы, скорее всего, заблудитесь. Неприятельские силы в этой игре особой угрозы не представляют. Между тем количество боеприпасов ограничено, и палить без толку не стоит. Чтобы открыть двери, вам понадобятся три ключа — красный, зеленый и синий. Все предметы, которые вы будете подбирать (различные типы оружия, диски и т.п.), находятся на открытых местах. Пройти этот игровой сегмент придется на одном дыхании, так как возможность сохранения отсутствует.

После того, как задача будет выполнена, Пеперами вернется в свою спальню. Выйдите через дверь. Попав в зеленую прихожую, спуститесь вниз по лестнице (знак **Exit** снизу). Войдите в лифт (**Use Turbo Lift**). Поезжайте в **Peppere–insteins Lab**. Идите к дальней двери (иконка **Exit** сверху). Подойдите к кодовой панели справа от двери (**Use Entry Panel**) и введите код **28 09 72**. Слева возьмите коробку. Затем откройте раздвижную решетку грузового лифта (**Use Lift Gates**). Занесите коробку в лифт и съездите на соседний этаж (**Use Lift**).

Идите направо (знак **Exit** сверху справа) и включите механизм (**Use Strange Device**). Сперва сдвиньте левую ручку управления, потом поочередно поставьте нижние рукоятки в среднее, верхнее и нижнее положения (слева направо). После этого идите направо (иконка **Exit** справа). В лифте возьмите коробку и отправляйтесь обратно (**Use Lift**). Откройте дверь, а после идите вниз с помощью значка **Exit**.

Подойдите к кодовой панели у двери по левой стороне (**Use Entry Panel**). Введите код **14 11 95**. Оказавшись в центре управления, атакуйте Морковку. Подойдите вплотную к панели управления (**Use Control Panel**) и поставьте переключатель в положение **On**. После этого напечатайте код **Lederhosen** (сложившийся из обрывков бумаги) и нажмите **Enter**. Открыв дверь, вы начнете второй **Doom**'овидный сегмент. Цель эпизода состоит в том, чтобы найти Карлоса и прикончить его. Как только задача будет выполнена, игра благополучно завершится.

Bad Day on the Midway

Плохой день в Мидуэе

Издатель	**Inscape**
Производитель	**The Cryptic Corporation**
Год выпуска	**1995**

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Операц. система	**версия для DOS, версия для W95**
Объем	**2CD**
Графика	**высокое разрешение**
Ролики	*синтезированные, постоянно*
Задние планы	*синтезированные или нарисованные*
Оперативный 3D синтез	*отсутствует*
Управление	*мышь, редко клавиатура*
Особые требования	*отсутствуют*

РЕЙТИНГ

Суть игры	*возможность провести некоторое время за гранью привычного мира и испытать неординарные ощущения*
Мир игры	*странное нереальное пространство карнавала/выставки уродств*
Тип игры	*смесь приключения с художественной выставкой*
Атмосфера игры	*сплошной сюрреализм*

Графика	*извращенно, но здорово*
Звук	
атмосфера	*удивительно*
музыка	*классно*
шумы, эффекты, голоса	*прекрасно*
Концепция	*странная, но влекущая*
Заставка	*оригинально*

Оригинальность	
на сегодня	*полнейшая*
на момент появления	*полнейшая*
кроме игр той же серии	*нет таких*
Сюжет	
игровой мир	*гениально*
предистория	*гениально*
вживаемость в процесс	*для каждого по своему*
набор вооружений	*нет*
общее впечатление	*впечатляет*
Жестокость	*скорее моральная*

Совершенно нестандарная игра, масса новых впечатлений. Высокий художественный уровень, хотя и не для каждого.

Не очень понятно в чем же смысл.
Не слишком высокое качество реализации.

Очень извращенное произведение, кажущееся кому-то гениальным, а кому-то бесполезным.

общий рейтинг

Игра, выпущенная под торговой маркой Inscape, повергнет многих бывалых квестеров в состояние, которое испытывает человек, узнавший, что все его познания в какой-то определенной области были сплошным заблуждением. Эта игра представляет абсолютно новый и совершенно необычный подход к жанру приключенческих игр. Необычен не столько сам сюжет, сколько его воплощение.

В штыки были приняты первые попытки модернистов внести в живопись штрихи неординарного понимания сущности, стремления выразить свое понимание окружающего мира через совершенно абстрактные геометрические образы. Человек, придерживающийся каких-то определенных норм восприятия игр, будет стремиться отнести эту игру к бездарному набору мультфильмов с совершенно бессодержательным сюжетом, но так может сказать только человек недальновидный, не принимающий никаких новаторских идей.

Bad Day on the Midway практически является продолжением ранней работы Inscape — Freak Show. Анимация в обеих играх сделана одним и тем же художником, Джимом Лудтке. Продюсировал игру Майкл Нэш — основатель Inscape.

В отличие от своего предшественника, Bad Day on the Midway — игра, имеющая конечную цель, которой вам необходимо достичь. В Freak Show игрок только исследовал окружающие его палатки и трэйлеры в поисках всевозможных альбомов. Таким образом, игрок не принимал никакого действия в игре, он только смотрел истории участвующих в игре уродцев. В Bad Day on the Midway, так же как и во Freak Show, каждый герой имеет собственную историю, но всех их объединяет одна нить сюжета, которой вам следует придерживаться, чтобы добиться счастливого окончания игры. Вы определяете дальнейшую судьбу героев, за вами ответственность за их жизни.

Для увеличения степени реализма внешнего облика героев, глаза и губы озвучивающих актеров были сняты камерой и наложены на просчитанные компьютером трехмерные модели действующих в игре лиц.

Работа Джима Лудтке поражает своей колоритностью и прорисованностью. Умелое сочетание огромного количества цветов ярко выражают неоновое сияние вывесок и темное спокойствие серых зданий. Таким образом, точный подбор цветов сочетается с детальной прорисовкой самых мелких деталей сцены.

Играя в Bad Day on the Midway, вы принимаете облик различных персонажей, при этом вам предоставляется возможность видеть

мир Мидвэя их глазами, мыслить их головой. Вы можете перепрыгивать от одного персонажа к другому, тем самым познавая мир этого странного парка развлечений. События в игре постепенно раскрываются, и программа изменяет цели и действия героев, что делает игру более сложной и непредсказуемой, чем обычная приключенческая игра. Чтобы добавить игре реалистичности, создатели игры добавили в ее сюжет элемент случайности. Из-за этого пройти игру два раза одним и тем же путем практически невозможно.

Даже если вам удалось пройти игру, не попавшись ни в одну из ловушек Мидвэя, это вовсе не значит, что вы прошли игру полностью. Во-первых, вам необходимо увидеть все восемь историй жизни отдельных героев, не считая оригинальных художественных работ, которые вы встретите в некоторых аттракционах. В силу своей абсолютной непредсказуемости, игра имеет пять вариантов окончания игры, не считая появляющихся надписей типа "вы были убиты психованным убийцей".

Игра сочетает причудливый сюжет с оригинальной работой художников. Главной целью создателей игры было показать превосходство истинных человеческих ценностей над какими-то амбициями отдельных политиков, интересами страны и всякими возвышенными целями, которые по своей сути ничего не стоят. Используя нестандартные приемы и стремясь показать не приукрашенную, а абсурдно ужасную жизнь, художник показывает, насколько тонка граница между реальностью и абсурдом, который окружает нас в нашей обычной жизни.

С точки зрения программирования, этот квест представляет собой набор видео-роликов, вызываемых в зависимости от выбора направления, в котором вы предполагаете идти. Совершенно новым для игры подобного жанра является то, что вы можете неоднократно менять главного персонажа, то есть лицо, от которого вы играете. Меняя свою личность, вы получаете доступ в определенные места. Только так вы можете достигнуть финала игры.

Игру отличает добросовестно прорисованная графика и хорошее, качественное звуковое сопровождение. Графика представляет собой просчитанные заранее, с помощью пакета программ трехмерного проектирования, ролики. Самым трудным для художников, работающих с трехмерной графикой, является реалистичное изображение лица человека и правильного отображения эмоций. Эта задача превосходно решена.

Подводя итог, можно сказать, что Bad Day on the Midway является сочетанием хорошей работы художников и неординарного подхода сценаристов к понятию классического квеста.

Управление

Клавиатура

Ctrl+S — Сохранить игру

Ctrl+O — Вызвать ранее сохраненную игру

Ctrl+P — Пауза

Ctrl+? — Выход в титры

Ctrl+M — Вызов меню

0-9 — Уровень громкости

Курсоры

Стрелки — Направление пути

Открытый глаз — Принять облик

Закрытый глаз — Пропустить

Глаз в шляпе — Рассмотреть поближе

Перечеркнутый значок — Выбранное направление для данной персоны невозможно

Рекомендации по запуску и возможные проблемы

– для нормальной работы игры рекомендуется иметь больше восьми мегабайт памяти. Если игра не запускается на компьютере с восемью мегабайтами памяти, убедитесь, что у вас включен режим виртуальной памяти, и попробуйте выгрузить из памяти все лишние приложения.

– установите видеорежим в 640x480 при 256 цветах, — это оптимальный режим для нормальной работы программы.

– игра требует обязательного наличия драйвера **Quicktime**, поэтому обязательно установите его.

Меню

Оно вызывается по Ctrl+M и не предоставляет никаких дополнительных возможностей.

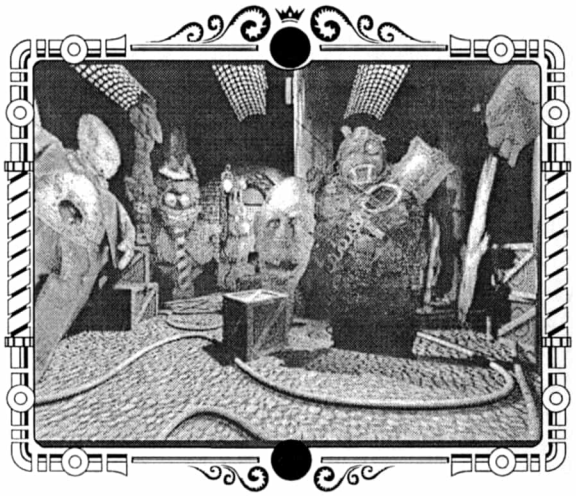
Прохождение

При первой попытке пройти эту игру вы вряд ли поймете, в чем смысл игры, потому что у вас не будет возможности взять какой-нибудь предмет, а возможность смены главного персонажа окончательно поставит вас в тупик. В игре вы не представляете какого-нибудь конкретного человека, хотя в общем можно считать, что вы играете от лица чистого душой ребенка — Тимми, просто иногда вы будете покидать его тело, но в конце вы все равно останетесь Тимми.

Она знает все, а вы ничего не знаете.

В игре очень многое зависит от случайности, что делает практически невозможным пройти

игру два раза по одному и тому же пути. Поэтому нижеследующее описание можно использовать только как путеводитель по аттракционам Мидвэя.



Королевство кривых зеркал и некачественных наркотиков.

Мадам Мандрагора

На ней вы начинаете и на ней же заканчиваете игру. Мадам Мандрагора является роботом, говорящим невнятным скрипящим голосом отдельные фразы. Вы можете послушать ее нравоучения, подходя к ней неоднократно; когда вам это надоест, идите налево. Затем еще раз поверните налево к большому коричневому дому.

Склад

Зайдя в склад и немного прогулявшись вперед, вы встретите Тэда. Наверняка, его пробьет на откровенность, и он решится поделиться с вами своей историей. Затем развернитесь на 180 градусов и ждите Отто. Этот мужик вызывает отвращение с первого взгляда. Его отрицательность выражается чуть ли не сразу в его безвкусной манере одеваться и писклявом голосе. Принимайте его образ (щелкните мышкой, когда появится иконка глаза). Затем вы, скорее всего, встретите Дикси. Она представляет положительный образ, и перед вами разыграется маленькая перепалка между Отто и Дикси. После этого принимайте образ Дикси и идите в Галерею (может быть, вам придется принять образ Тимми и потом опять Дикси, чтобы зайти в тир).

Тир

Заходите в тир и подойдите к винтовкам. Тут перед вами разыграется целое представление, символизирующее диктаторский режим Сталина и Гитлера. Очень интересно символизируется Сталин, он как бы выращивает дитя — будущее коммунистической страны и тут же своими медвежьими лапами отправляет людей на верную смерть. Посмотрев ролик, вы встретите Дикси, принимайте обратно ее образ. Вы увидите ее историю.

Жизненный путь Дикси

В детстве Дикси мечтала быть музыкантом в стиле кантри. Но всегда были проблемы: это и ее друг детства Карлос, и собственный отец.

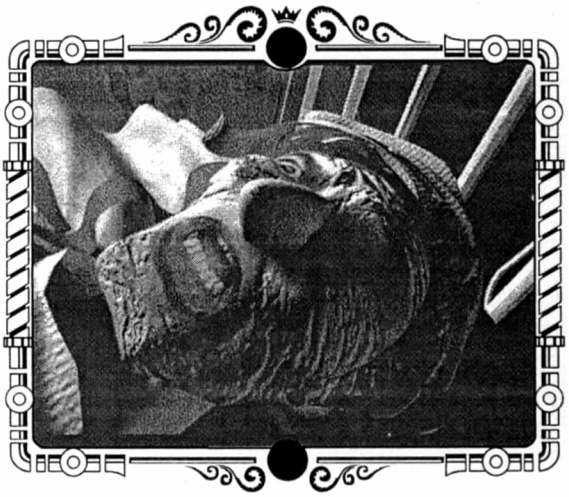
Отец был водителем большегрузных автомобилей. Он был прекрасным человеком. Отец Дикси всегда рассказывал ей истории, и самой ее любимой была история о девушке, обладающей волшебной силой голоса.

Как уже говорилось, первым мужчиной Дикси был Карлос. Он был настоящим музыкантом, и поэтому Дикси была без ума от него. Но Дикси мечтала о ребенке и забеременела от него.

Узнав об этом, Карлос сбежал от нее. Не перенеся такого потрясения, Дикси потеряла ребенка. Она ушла жить к своей матери, которая всегда недолюбливала Карлоса.

Затем Дикси встретила свою вторую любовь — Айка. Айк был настоящим хозяином, он организовал целый парк развлечений. На данный момент Айк лежит в коме, и Дикси не знает, что ей делать.

Затем идите к зданию с очень странной афишей. Перед этим неплохо было бы принять образ сборщика налогов. Не забудте зайти в комнату Айка. Вы можете посмотреть его сон.



Познакомьтесь с древнеегипетским клоуном.

Сперма, дающая жизнь существам

Перед вами предстанет очень странная галерея. Разглядывая экспонаты, вы наверняка встретите крысу Оскара. Принимайте его образ, и вы увидите историю его нелегкой жизни.

Жизнь Оскара

Оскар никогда не был обычной крысой, и поэтому ему плохо жилось среди своих. Родился он в результате непредвиденного протекания какого-то эксперимента.

Быть бы ему всю свою оставшуюся жизнь подопытной крысой, но его спас счастливый случай.

Однажды одному ученому потребовались крысы для опытов. Он послал за ними своих помощников. Они приехали к другому ученому, у которого было очень много крыс, но одна из них была особенной, она была словно красной звездой среди всех остальных. Они поместили ее отдельно в пластмассовую банку. Погрузив все в машину, помощники ученого повезли крыс.

Ящики, в которых были крысы, были плохо закрыты, и поэтому все грызуны оказались на водителе машины. Он потерял контроль за дорогой, и машина оказалась в воде.

Все крысы погибли в воде, а Оскара в пластмассовом контейнере понесло вниз по течению.

В это время Дикси с Айком были на берегу. Айк попросил Дикси поднять из воды банку. Когда Айк открыл банку, он подумал, что перед ним красная звезда. Он был очень мечтательным человеком, и поэтому увидел в Оскаре будущее Мидвэя.

Дальнейшая жизнь Оскара была очень плохой. Можно сказать, что своей жизни у него практически не было. Целыми днями веселить этих ужасных людей за кусочек сыра — настоящая пытка.

В конце появится надпись: "тем временем", и вы продолжите игру в роли Тимми. Если перед вами появится Дикси и, ужасно покраснев, умрет значит, хорошего конца в этой игре не будет,

хотя продолжить еще имеет смысл. Теперь вам следует идти к аттракциону женщины-собаки по имени Дагмар.

Женщина-собака по имени Дагмар

Детям до 18 туда путь запрещен, поэтому заходите сбоку и смотрите в так называемый "бесплатный глазок". Там вы услышите рассказ Дагмар о ее жизни.

История жизни Дагмар

Ее отец был полицейским, он тренировал собак. Собакой для него была и его дочь. Не то чтобы он плохо с ней обращался, но и особой любви к ней он не проявлял. Ее отец хотел сделать из нее балерину.

Он занимался любовью с женой соседа, и однажды их засек ее муж. Так Дагмар потеряла отца. С тех пор всех мужчин Дагмар ассоциировала с собаками.

Она не сожалела о потере отца, и в память о нем оставила себе татуировку на задней части тела. Дагмар характеризует простой и бесчувственный взгляд на высшие чувства. Любовь — это просто, как верх и низ, вход и выход и ничего больше, так видит любовь Дагмар.

С другой стороны, вы можете принять образ кого-нибудь постарше и зайти туда. Выйдя оттуда, примите образ главного и возвращайтесь обратно — вы увидите разговор между главным и Дагмар.

Прелести увечий

Заходите в здание под подобной вывеской, и перед вами предстанут картины ужасов войн тридцатых годов. Затем выходите оттуда. Ищите Дикси и идите к ее аттракциону.

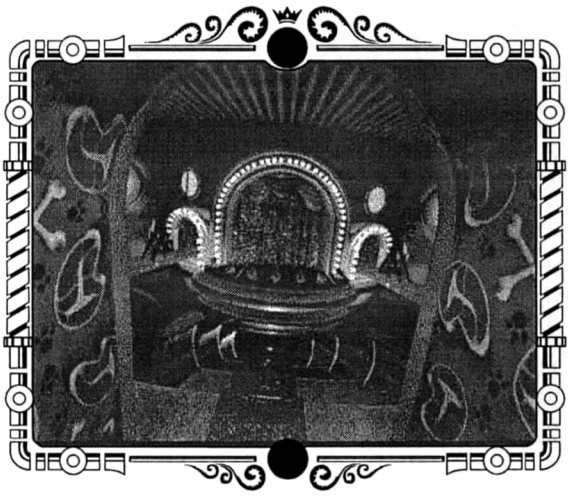
Аттракцион Отто

Заходите туда, и Отто наконец убедится, что его крыса ушла домой.

История жизни Отто

Настоящее имя Отто Арнольд. В детстве он был посмешищем для своих товарищей, они издевались над ним, он не был таким, как все. Замкнутый в себе, он любил только своих грызунов и себя.

Не известно отчего, но любовь к крысам у Отто была самой настоящей. Затем состоялась свадьба, и Отто потерял свою свободу. Теперь ему надо было прокормить жену и маленького ребенка.



А здесь вызывают духов.

Нельзя сказать, что Отто был из тех людей, которые надрываются на работе, но обстоятельства вынудили его перепробовать все возможные работы. Он был и уборщиком в зоопарке, и коммивояжером, но все это не приносило нужных денег.

Тут Отто вспомнил свою прежнюю любовь — грызуны. Они сделали свое черное дело, и Отто стал совершенно свободен. Он переехал в парк Мидвей и теперь представляет там один из самых популярных аттракционов. Настоящим открытием для этого аттракциона была крыса Оскар.

После этого переходите в Тимми и идите к дому Лотти.

Лотти

Посмотрите историю жизни Лотти, для этого надо будет дойти до конца комнаты.

История жизни Лотти

До десяти лет в ее жизни все было нормально. И все было бы нормально и дальше, не случись однажды ее отцу и матери засидеться в баре. Отец Лотти говорил жене, что не стоит садиться за руль в нетрезвом состоянии. Но мать Лотти говорила, что может вести машину с закрытыми глазами. Так случилось несчастье...

Лотти потеряла в этой катастрофе свою мать. Она тоже была в машине, но выжила. Доктора сделали вывод, что ее ноги уже никогда не будут в нормальной форме, поэтому ей ампутировали обе ноги.

После катастрофы Лотти переехала к дедушке. Дед любил ее и старался поддержать моральный дух потерявшей обе ноги девочке. Но потом он скончался, и Лотти вышла замуж за дровосека.

У них родился ребенок. Они назвали его Тэд. Еще одно несчастье выпало на судьбу Лотти: когда ее муж неаккуратно подрубил дерево, оно начало падать прямо на Лотти. Муж Лотти бросился спасать ее и погиб, не выдержав веса дерева.

Так Лотти осталась одна с сыном. Они уехали из леса и поселились в Мидвее. С тех пор Лотти работает в этом парке развлечений.

Затем вы можете прогуляться в другую комнату. Наверняка вы увидите, как появится Тэд и унесет ее в свою комнату. После этого идите к аттракциону под названием "Десятка лучших пыток".

Десятка лучших пыток

Вот тут вы насмотритесь, на что только способна человеческая фантазия. Перед вами предстанет ролик из десяти пыток:

1. Изгнанный во внутреннего Дьявола.
2. Поглощенный своей невидимой личностью.
3. Атакованный неотвеченными вопросами.
4. Проколотый поражениями любви.

5. Спираль бесконечного беспокойства.
6. Угрожаемый выставлением открытой раны.
7. Принуждаемый вести инвалидов.
8. Мозг, похоронненый половым влечением.
9. Насилуемый вакуумом.
10. Бездельничающий в групповом действии.

Насколько названия соответвуют действию, судить вам, но все они имеют чисто символический характер. Выходите оттуда и идите к Глазу маньяка.

Глаз маньяка

Посмотрите туда и идите к "отвратительному трехголовому скелету снежного человека".

Трехголовый скелет снежного человека

Зайти туда вы можете только в роли Тэда, IRC-мэна или кого-нибудь другого из мужеподобных персонажей игры.

История жизни IRC-мэна

Его мать была прачкой, а отец дворником. Они с детства учили его быть серьезным и ответственным человеком. Они внушали ему идеи служения великой стране, которая получила свою независимость в нелегкой борьбе.

Однажды его отец, возвращаясь с работы, услышал тихий продолжительный звук. Он заглянул под машину, из-под которой раздавался этот звук, и увидел маленького серого щеночка. Они подружились сразу, и отец мальчика решил взять его к себе в семью.

Мальчик сдружился с щенком. Они целыми днями играли вместе. Собака помогла мальчику открыть в своей душе чистые откровенные чувства. Они росли вместе, пока не случилось несчастье...

Однажды, заигравшись, собака выскочила на проезжую часть. Она попала прямо под машину. Удар убил собаку мгновенно. Это было сильным ударом по неокрепшей детской психике.

Мальчик перестал быть прежним наивным ребенком. Он быстро повзрослел, и его душа стала абсолютно чистой.

Не идите по подвесной дорожке в том направлении, где написано "опасно", потому что на вас обрушится огромный скелет. В этом помещении можно посмотреть пять записей, ведущихся с аттракционов.

Пройдя по помещению, вы поймете, что здесь произошло преступление, которое совешил Джоко. Злодей, который прикинулся перед Дикси Карлосом. Что тут не ладно, было понятно из первого разговора Дикси и Карлоса. Когда Дикси спросила, как его зовут, он как будто потерялся, а потом резко опомнился и два раза повторил, что его зовут Джэк. Дикси доверила ему этот аттракцион, и теперь он будет стремиться уничтожить дискредитирующие его записи. Ваша задача — найти недостающую запись.

Когда вы найдете запись, произойдет очень интересная сцена развязки. Джоко увидит, что Тэд смотрит записи, и попробует убрать нежелательного свидетеля. Но Тэд сообразит быстрее и достанет свой дротик. В это время Джоко достает ножик и замахивается на Тэда. И все вроде бы нормально, дротик уже во лбу Джоко, и его ждет неминуемая смерть, но вот ведь судьба! Случайно наклонившись к Джоко, Тэд напарывается на нож, и мы имеем уже два трупа!

Вполне может быть, что все герои начнут умирать, и останется один IRC-мэн и Дагмар, тогда вас ждет один из счастливых концов, когда Дагмар и IRC-мэн решат пожениться, а Айк очнется и не найдет Дикси.

В любом случае, в конце игры Айк очнется. В счастливом окончании игры он очнется, когда Дикси будет рядом с его постелью.

Советы по прохождению

1. Почаще записывайтесь, неизвестно, что выдаст датчик случайных чисел и какая опасность ждет вас впереди.

2. Не заходите в роли Отто в галерею, потому что там появится Тэд и убьет вас. Вообще, в роли Отто не заходите в закрытые помещения.

3. Чтобы посмотреть историю героев без прохождения игры, выйдите в титры и щелкните мышью на изображение интресующего вас героя.

4. Если действие принимает неправильный оборот, и герои начинают умирать при непредвиденных обстоятельствах, помните, что влиять на все то, что происходит в Мидвэе, вы можете, только перепрыгивая от одного персонажа к другому. Поэтому, попробуйте еще раз пройти игру, внимательно слушая диалоги героев.

5. Старайтесь делать все как можно быстрее, потому что в игре ведется отсчет времени.

6. В игре Отто теряет своего лушего друга — крысу Оскара. Найдите ее, пока она не встала на путь мести человеческой расе.

7. Вообще, вряд ли можно получить полное удовольствие от этой странной игры, если вы не знаете английского.

8. Почаще меняйте персонажей

9. Записывайте вашу игру через каждую пару часов игрового времени и особенно ближе к десяти и к одиннадцати часам.

10. Если Тед выстрелил в вас своим красным дротиком, сразу, как только его лицо заполнило собой экран, кликните между его глаз, и вам не придется начинать игру с самого начала.

11. Лучше не входить в **Warehouse** и **Marvels of Mayhem**. Если вы все же решили войти, обязательно запишитесь перед этим. В этих местах вероятность погибнуть составляет от 50 до 75 процентов.

12. Если вам не удается проникнуть в какое-либо место, попытайтесь использовать другого персонажа или повторите попытку в другое время.

13. Каждый из персонажей имеет свое собственное окончание. Запишите игру в определенный момент и попытайтесь загрузить ее несколько раз каждый раз с новым персонажем.

Callahan's Crosstime Saloon

Межвременной Салун Кэллахана

Издатель	**Take 2 Adventure**
Производитель	**Legend Entertainment Inc.**
Год выпуска	**1997**

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Операц. система	**версия для DOS, версия для W95**
Объем	**1CD**
Графика	**высокое разрешение**
Ролики	*очень редки, оцифрованное видео*
Задние планы	*полностью нарисованные*
Оперативный 3D синтез	*отсутствует*
Управление	*мышь*
Особые требования	*отсутствуют*

РЕЙТИНГ

Суть игры	*главный герой помогает содержателю межвременного салуна улаживать проблемы его клиентов а заодно и Вселенной*
Мир игры	*забавный клубок реальных и придуманных миров сквозь мощную юмористическую призму*
Тип игры	*довольно канонический квест*
Атмосфера игры	*забавная и добрая*

Графика	*очень неплохо*
Звук	
атмосфера	*вполне хорошо*
музыка	*вполне*
шумы, эффекты, голоса	*слабо*
Концепция	*ничего особенного*
Заставка	*прикольно*

Оригинальность	
на сегодня	*за счет юмора*
на момент появления	*за счет юмора*
кроме игр той же серии	*за счет юмора*
Сюжет	
игровой мир	*довольно надуманно*
предистория	*не слишком*
вживаемость в процесс	*не особо*
набор вооружений	*почти нет*
общее впечатление	*среднее*
Жестокость	*отсутствует*

Великолепный добрый юмор, авторы не лишены фантазии.

Часто слишком уж надуманный сюжет, графика могла бы быть и получше, нередко голос не соответствует облику персонажа.

Замечательное милое развлечение, не супер, но достойно.

общий рейтинг

Один из лучших квестов от Legend Entertainment Inc. Как и во всех играх этой компании (например, Death Gate, Shannara) — рисованная графика и отличная MIDI-музыка. А если к этому еще прибавить необычный захватывающий сюжет и большое количество оцифрованной речи, то получится щедевр — Callahan's Crosstime Saloon.

Несмотря на то, что графика рисованная, выглядит она почти фотореалистично. Возможно, за счет того, что все детали очень тщательно прорисованы. Кроме того, изображение в игре не статично — некоторые персонажи в игре анимированы. Например, человек, сидящий в баре, может листать газету, из чашки с кофе может идти дымок и т. д. Используемое разрешение — 640 на 480 при 256-ти цветах.

Есть в CCS и приятная новинка. Впервые Legend использовала в игре так много оцифрованной музыки реального музыканта — Спайдера Робинсона.

Но главное, чем привлекает этот квест, так это своим нестандартным захватывающим сюжетом. Игра состоит из 5 отдельных приключений, порядок следования которых вы можете выбрать (правда, в ограниченных пределах). Их выполнение приведет вас к финальному, шестому приключению, в котором надо спасти Землю.

Игра просто наполнена до отказа легким юмором (с небольшим американским акцентом). Правда, большинство шуток может понять лишь человек, хорошо знающий разговорный англо-американский. Как вам, например, понравится такое — в одном из приключений у вас есть возможность подняться по стене здания и влезть в окно. Проделав это, вы видите текст примерно такого содержания: "Когда вы наконец забрались в окно, вы попали в большое помещение, до отказа наполненное самыми разнообразными монстрами из тысяч компьютерных игр. В ужасе вы выпрыгнули обратно". И тому подобные "шуточки".

В любом случае, вы получите истинно эстетическое удовлетворение, пройдя эту игру, хотя бы из-за ее графики и музыки.

Сюжет и предыстория

На окраине небольшого городка Саффолк, недалеко от шоссе 25А есть маленький бар. Его владелец — уважаемый всеми человек — Майк Каллэхен. Именно он и назвал свой бар громким названием — Межвременной Салун Каллэхена, что на англо-американском звучит **Callahan's Crosstime Saloon**.

В этот бар приходят все, кому хочется пообщаться и просто отдохнуть. Здесь с радушием принимают всех — и постоянных, и случайных посетителей. А посетители здесь, прямо скажем, колоритные. За одной стойкой бара можно встретить как обычных людей, так и существ из других, самых отдаленных уголков вселенной. И в этом нет ничего удивительного, ведь Салун Каллэхена находится на перекрестке времени и пространства — просто уникальное место.

Наш главный герой — Джейк Стоунбендер (**Jake Stonebender**) — один из завсегдатаев Салуна. Это в общем-то обычный человек со старушки Земли. Своим увлечением он считает исполнение народных песен, что несколько забавно звучит (как он сам утверждает).

И все бы было хорошо, если бы не один интересный факт — никто из посетителей Салуна еще не знает, что над родной Вселенной нависла опасность просто исчезнуть без следа. Все дело в том, что недавно недалеко от края нашей галактики состоялась встреча некоего верховного существа с "управляющим" нашей цивилизации — Параболусом (**Parabolous**). И это верховное существо (кстати, зовут его Гингранiш) сообщило Параболусу пренеприятнейшее известие — высшие боги недовольны нашей Вселенной, и вложенные в нее средства не оправдывают себя. В связи с чем финансирование галактики будет прекращено. Правда, Гингранiш уговорил (якобы) эти силы подождать с уничтожением Вселенной. Боги согласились, но при условии, что в ближайшее время Гингранiш и Параболус представят хоть что-нибудь, ради чего Вселенную стоит оставить в этом мире.

Как вы понимаете, спасать Вселенную придется вам, поскольку больше никто по этому поводу даже не чешется. Правда, перед этим вы должны выдержать 5 небольших испытаний на прочность. А именно, помочь некоторым свои друзьям, у которых серьезные проблемы. Пройдя через все испытания, вы сможете вплотную заняться судьбой галактики.

Интерфейс

Интерфейс типичен для игр от Legend Entertainment, если же вы впервые встречаетесь с продуктом этой компании, управление игрой может вызвать некоторые затруднения.

Игровой экран состоит из четырех частей.

Строка команд

В верхней части находится список основных опций для управления игрой. Вот они:

Introduction — просмотреть вступление к игре (**Intro**). Прервать его можно нажатием на любую клавишу клавиатуры или кнопку мыши (а в появившемся окошке выбрать **Skip Intro**).

Save — записать игру. Для этого вы должны ввести название для сохраненной игры и затем нажать клавишу **Enter** или щелкнуть левой кнопкой мыши на иконке **OK**. В этом же окне можно и удалить ранее сохраненную игру. Для этого следует отметить курсором неугодный **Save** и щелкнуть на иконке **Delete**. Если вы случайно вызвали окно **Save**, вы можете закрыть его при помощи иконки **Cancel**.

Restore — считать ранее записанную игру. Для этого отметьте курсором мыши нужный **Save** (при этом в окне справа появится изображение, которое было на экране в момент записи игры — то есть в том месте, где вы остановились) и щелкните на иконке **OK**. Из окна считывания можно удалить игру (это делается так же, как и из окна **Save**).

Restart — начать игру заново.

Undo — отменить последнее совершенное действие. Это касается только действий, совершенных в самой игре, но никак не **Save**, **Restore** и т. д. Повторное нажатие на **Undo** возобновляет отмененное действие.

Volume — вызывает небольшое окно, в котором вы можете выбрать желаемую громкость звука (**Sound**), музыки (**Music**) и голоса (**Voice**).

Credits — просмотреть имена создателей игры. При этом играет неплохой рок-н-ролл.

Help — обычная для любой игры "помощь". В CCS она неплохо реализована: после вызова окна помощи вам предлагается выбрать один из четырех пунктов. Первый из них называется: "Что такое Adventure-игра?" (лучшим ответом на на этот вопрос было бы "Поиграйте в CCS — узнаете"). Щелкнув мышью по этой иконке, вы получите краткую справку по этому вопросу. Второй пункт называется "On-line tutorial" и предназначен он для ознакомления с интерфейсом игры на конкретном примере. Третий пункт называется "Полезные советы". Если вы выберете этот пункт, вас начнут поучать, как следует играть в CCS в частности и в приключенческие игры вообще (никаких революционных советов там нет). И, наконец, четвертый пункт называется просто и ясно — "ОК. Достаточно помощи".

Quit — выход из игры.

Основной экран

Ниже полосы с указанными опциями располагается основной и самый крупный игровой экран. В нем показывается то, что вы видите глазами персонажа. К сожалению, никакого движения вы осуществлять не можете, кроме поворота.

Вы можете поворачиваться, стоя на месте. Есть два вида поворота — быстрый и плавный. Плавный поворот налево или направо осуществляется при помощи мыши. Например, если вам нужно немного повернуться направо, вам следует подвести курсор мыши к правому краю основного экрана. Вы увидите, как курсор приобрел форму крупной стрелки. После этого нажмите и удерживайте нажатой левую кнопку мыши — обзор начнет меняться. Причем, чем ближе вы подведете курсор к краю экрана, тем быстрее будет поворот.

Быстрый поворот осуществляется мгновенно и поворачивает вас примерно на 50-70 градусов в соответствующую сторону. Для его осуществления проделайте то же самое, что и для плавного поворота, только нажмите правую кнопку мыши. Кроме того, его можно осуществлять с помощью клавиатуры (стрелки [←]/[→]).

Замечание: очень(!) редко в игре можно смотреть вверх/вниз. Для этого можно использовать либо серые клавиши со стрелками вверх/вниз, либо мышь (так же как и для поворота, только курсор подводится к верхнему или нижнему краю основного экрана).

Кроме поворота, вы еще можете выходить и заходить в двери, подниматься по лестнице. Но все это будет происходить без фактического движения — вы просто перенесетесь из одной точки в другую. Для этого наведите курсор на дверь (или лестницу) и нажмите на левую кнопку мыши (в случае лестницы иногда требуется дать команду **Climb** — "залезть, подняться", а для двери — [Enter]).

Конечно, кроме движения на основном экране можно (и нужно) совершать и другие действия. Обратите внимание, что где бы ни был мышиный курсор, в нижней части экрана обязательно будет название того, на что он указывает. Поэтому, чтобы осуществить действие с предметом или каким-либо персонажем, нужно указать на него курсором и щелкнуть левой кнопкой мыши. Рядом появится список возможных действий, из которых можно выбирать опять же левой кнопкой. Если вы передумали и ничего делать не хотите, список удаляется с экрана правой кнопкой мыши или нажатием на любую клавишу клавиатуры.

Список возможных действий с предметами и персонажами:

Look to — вызывается небольшой комментарий к тому, что вас интересует.

Talk to — поговорить с персонажем.

Open — открыть что-либо (например, дверь или коробку).

Put — положить предмет, который у вас есть в **Inventory** (об этом ниже).

Give — отдать ваш предмет персонажу.

Touch — коснуться предмета, указанного вами курсором.

Move — двигать предмет.

Take — взять предмет.

Sit on — присесть (эта команда относится только к главному персонажу).

Push — вытащить, выдвинуть.

Extend — увеличить, расширить.

Climb — забраться (например, на крышу).

Break — сломать.

Enter — зайти (например, в дом).

Close — закрыть.

Use — использовать.

Pull — вывернуть, вытащить.

Get in — залезть (например, в ящик).

Smell — понюхать.

Кроме вышеперечисленного списка существуют еще несколько десятков команд, которые встречаются в игре достаточно редко и привязаны к конкретным предметам. Эти команды будут рассмотрены ниже — в полном прохождении игры.

Окно предметов

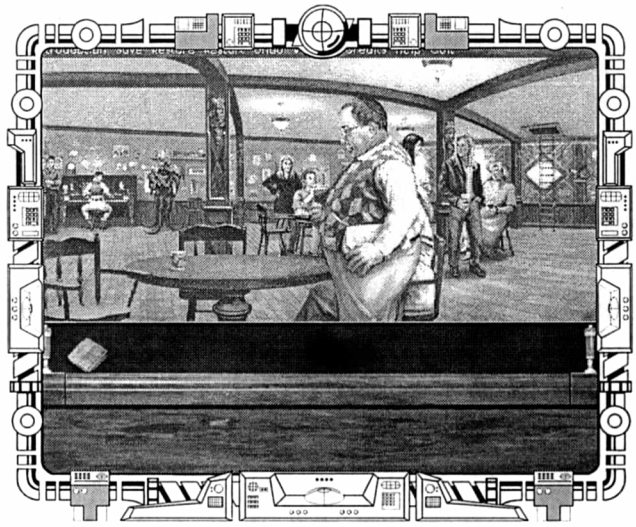
Под основным игровым экраном находится окно **Inventory**, в котором показаны все предметы, имеющиеся у вас. Вы можете рассмотреть поближе любой из них при помощи команды **Look**. Все остальные команды действуют так же, как и на основном экране.

Если вы хотите применить какой-либо из ваших предметов на другом объекте, просто наведите курсор на исходный предмет и нажмите левую кнопку мыши, затем укажите курсором на объект, на котором хотите использовать, и опять нажмите левую кнопку мыши. Если вы передумали, а предмет уже отмечен — нажмите правую кнопку (расположение курсора на экране значения не имеет).

Если у вас есть много предметов, то они не помещаются все в окне. Для просмотра всего, что у вас есть, служат два рычага с левого и правого края окна, которые предназначены для скроллинга окна (левой кнопкой мыши).

Окно персонажей

В самой нижней части экрана показывается список персонажей, которые находятся в вашей команде (даже если эти персонажи решили просто пройтись с вами). С любым из них можно поговорить (**Talk to**) или просто посмотреть (**Look**). Там же показывается и главный персонаж игры (то есть вы), жаль только, поговорить самому с собой нельзя.



Вечер в любимой забегаловке - что может быть лучше?

Рекомендации по прохождению

1. Большинство головоломок в игре имеют чисто визуальный характер. Часто бывает достаточно просто внимательнее оглядеться вокруг, чтобы понять, что нужно делать. Любая мелочь может оказаться решающей.

2. В CCS важную роль играют диалоги. Бывает, что не поговорив с кем-то или поговорив, но не так, вы можете надолго застрять. Единственным выходом из этой ситуации может быть считывание записанной игры. Поэтому к диалогам следует относиться внимательно.

3. Сохраняйте игру только когда уверены, что все было сделано правильно. Или делайте много save'ов. В противном случае может оказаться так, что вы уже где-то в середине игры не можете пройти дальше только потому, что вначале что-то не так сделали. Впрочем, этого можно избежать, если точно следовать приведенному ниже полному прохождению.

Полное прохождение игры

По поводу диалогов — в прохождении ниже будет указываться не текст, который надо сказать, а его номер. Например, если у вас есть два варианта ответа, первый из них обозначается цифрой "1", второй — цифрой "2" и т. д. Если в каком-либо из многочисленных диалогов ваши вопросы и ответы не влияют на прохождение, а являются чисто информационными — в этом случае номера вопросов/ответов указываться не будут.

Пролог — Prologue

Итак, в самом начале игры вы оказываетесь в Салуне Каллэхена, где сегодняшняя ночь объявлена Ночью Загадок (**Riddle Night**). Загадками вас снабдит ваш старый приятель, которого здесь все называют Док (**Doc**, от англ. **Doctor**). На его вопрос "Все ли знают правила ?", ответьте "**Yes**".

Смысл головоломки несложен — вы должны подобрать к словам синонимы, а затем сложить их так, чтобы получилось какое-нибудь сочетание. Правда, это требует идеального знания английского языка.

Посмотрите на доску рядом с Доком и напишите решение:

Crosby still nash & young
Fleetwood Mac
Supertramp
Aerosmith
Grateful Dead
Rolling Stones
Led Zeppelin
Righteous Brother
Partridge Family
Rolling Stones

Старая ведьма спекулирует магическими наркотиками.

Вы, конечно, узнали эти названия. После поздравлений Дока повернитесь и поговорите с самим Майком Каллэхеном (1, 1, 2, 2). Он попросит вас оказать ему небольшую услугу. Все дело в том, что ваш общий приятель Петр (**Pyotr**) испытывает определенные проблемы в личной жизни, и Майк боится, как бы он не покончил с собой. Вы должны найти и привезти Петра в Салун, к друзьям. Кстати, Петр — вампир.

Несчастный вампир (Румыния) — The Broken-Hearted Vampire (Romania)

Выходите через дверь с часами сверху и окажетесь на улице. Повернитесь к Салуну, найдите справа вашу машину (**truck**) и отправляйтесь к Петру домой (**drive**).

Когда вы окажетесь на месте, вы увидите, что рядом с домом Петра находится фургон с его вещами. Видимо, ваш приятель решил уехать домой, в Румынию.

Возьмите антенну с вашего автомобиля и подойдите к грузчику, сидящему в фургоне и поедающему свой обеденный гамбургер. Поговорите с ним (неважно о чем) и посмотрите на номер фургона (сверху). Теперь посмотрите на стальную панель (**ramp**), предназначенную для погрузки волоком. Задвиньте ее внутрь фургона (**push**) и посмотрите на открывшуюся табличку с номером телефона транспортной фирмы, осуществляющей перевозку. Номер — 5-0931 Klondike. Запомните его.

Повернитесь к дому и посмотрите на окно, за которым виднеется телефон. Откройте его (это получится только с третьего раза). Как вы понимаете, нужно добраться до телефона, но он пока далеко. Подвиньте его при помощи антенны, снятой с машины (**snag the phone**). Теперь до телефона можно дотянуться и позвонить (**use**). Из появившегося списка выберите знако-

мый вам номер телефона и поговорите с диспетчером (2). Поговорите с грузчиком, и вскоре с ним свяжется его начальство. Начнется погрузка вещей в фургон (об этом вам сообщат только в виде текста).

Посмотрите на ящик под открытым вами окном и вытащите (**pull**) из него любой болт. Откройте крышку и забирайтесь вовнутрь (**get in**). Теперь вам предстоит путешествие из Америки в Трансильванию, в старинный родовой замок Петра, который называется **Floresku**.

В замке вас вежливо встретит слуга, который сообщит вам, что вы можете чувствовать себя как дома и делать все, что душе угодно. Как это ни странно, но он заранее знал о вашем приезде, хотя никто не предупреждал Петра о визите. Распросите слугу обо всем, что он знает. Он предложит вам услуги извозчика, если вы захотите куда-нибудь съездить.

Повернитесь к двери замка и увидите открытую карету, запряженную лошадьми (прямо средневековье какое-то). Заговорите с возничим (**driver**) и попросите его отвезти вас в ближайший город (3), где вероятно и находится Петр (а вы думали, он в замке? Не все так просто!).

Вам наверняка понравится милый городок, в который вас отвезет добрый извозчик. Привидения, появляющиеся из колодца, драконы, гуляющие по улице, ведьма, спрятавшаяся в тени дома и многое другое наверняка порадуют ваш глаз количеством оттенков черного и синего цвета. Извозчик, идиотски ухмыляясь, скажет, что это здесь нормальное состояние и так и должно быть. Тем более, что сегодня Ночь Проклятых (**Curse Night**).

Оглядевшись вокруг, вы заметите, что недалеко виднеется Бар Казимира (**Casimir's Bar**) — местный аналог Салуна Каллэхена. По секрету говоря, Петр находится там и глушит свое горе стаканами свежей крови. Но присоединиться к его трапезе вы пока не можете. Охранник, сидящий рядом, не пропускает туда обычных людей типа вас, а только принадлежащих Темным Силам. Отличает одних от других он очень просто — по наличию или отсутствию так называемого Знака проклятия (**Curse mark**). Тем не менее, попробуйте войти вовнутрь. Конечно, это не получится. Поговорите с охранником (1, 3). После этого заговорите снова (4), и еще раз (5, 2). Вы определите для себя два факта — у охранника явно не все дома, а Знак проклятия может поставить старая цыганка (**Old Gypsy Woman**).

Поговорите с извозчиком и попросите его отвезти вас к цыганке (4).

Объясните ей ситуацию и назовитесь оборотнем (1, 1, 3, **Werewolf**). Она скажет, что если вы оборотень, то на ладони должен быть символ в виде пятиконечной звезды. Кроме того, у вас должны быть некоторые, типичные для оборотней предметы, а именно — растение **Wolfbane** и магические серебряные диски (она ясно дала понять, что монеты ей вовсе не помешают).

Возвращайтесь в город (**downtown**) и зайдите в ресторан **Starbucharest**. Обратите внимание на растение на прилавке — оно, правда, искусственное, но зато очень похоже на **Wolfbane**. Поэтому берите его и выходите на улицу. Пора искать серебряные монеты. Попросите извозчика отвезти вас в замок (2).

Откройте коробку справа от лестницы и возьмите монеты (**coins**). К сожалению, этого недостаточно. Нужно больше. Какой простейший способ достать деньги? Авторы игры считают — нищенство. Вам придется освоить эту профессию. Правда, у вас будет серьезная конкуренция — вы, наверное, видели на площади несколько нищих с различными увечьями типа отсутствия

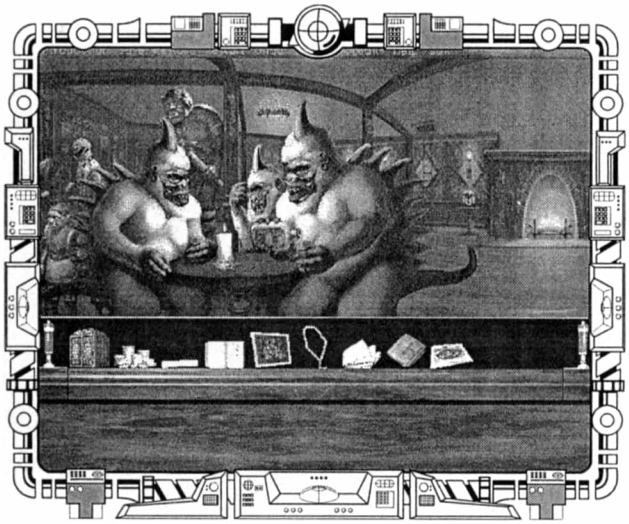
ног или рук. Жители города уже привыкли к этому и не спешат расставаться со своей наличностью. Вам нужно чем-то поразить их, чтобы собрать немного (а лучше много) денег. Лучший вариант — это какой-нибудь серьезный физический недостаток. Например, отсутствие головы. Да, это, пожалуй сойдет. На повестку дня встает другой вопрос — как на время удалить голову (естественно, вариант с топором не подходит). Единственный выход — использовать магию. С этого и начнем.

Возьмите слева от слуги магическую доску для письма (**spirit slates**) и коробку (**headless box**). Слева от лестницы возьмите магическую книгу и попросите извозчика отвезти вас в город.

Отправляйтесь в **Starbucharest** и посмотрите на черную доску с меню. Под ней вы найдете кусок желтого мела. Теперь у вас все готово для начала магического ритуала. Прочитайте магическую книгу (**magic book.. thumb through**). Вы увидите, что в ней описано, как пользоваться "коробкой, скрывающей голову". Используйте мел на имеющейся у вас магической доске и напишите "**Help! I have no head**", что в переводе с монгольского означает — "Помогите! У меня нет головы".

Проделав эти нехитрые действия, выходите на улицу и найдите нищих. Справа от них стоит бочка, на которую вы должны сесть (чтобы вас было лучше видно). Оденьте (**wear**) коробку на голову. В глазах все потемнеет, но вы не пугайтесь — это еще не смерть. Наведите курсор на темноту и дайте команду **Open**. Вскоре сердобольные граждане города кинут вам немного монет.

Сняв коробку, идите в местный магазин ужасов — **Wereworth**. Обратите внимание на татуировки, висящие над клерком — конечно, они накладные, но вы же не собираетесь стать настоящим оборотнем. Все это нужно, чтобы обмануть цыганку.



Кто сказал, что марсиане не любят пиво?

Купите (**buy**) одну наклейку. Из предложенного списка выберите **Pentacle**. Теперь наклейте ее (**wear**), и вы — почти настоящий оборотень. Можно ехать к старой цыганке. Поговорите с ней, и вскоре у вас будет Знак, который позволит вам пройти в Бар Казимира.

Оказавшись в баре, вы увидите большое количество самого разнообразного народа, отдыхающего в свободное от злодейств время. Большинство из них — это вампиры, ведьмы, драконы и другая нечисть. Единственное доброе существо здесь — это карлик Брендель (если вы играли в игру Shannara, вы наверняка помните его). К сожалению, поговорить с вами он откажется по причине того, что огромная мышь, стоящая рядом, рассказывает ему что-то душещипательное.

Вернется к вампирам. Поговорите с самим Казимиром, владельцем бара. Он поприветствует вас и продолжит свои дела. Заговорите еще раз и спросите, не знает ли он, где находится Петр (1). На что Казимир просто позовет Петра, стоящего рядом со стаканчиком крови. Вы можете сразу попросить его поехать домой, но это бесполезно, даже не пытайтесь. Для начала неплохо бы его увести из бара, а это можно сделать, включив музыкальный проигрыватель с мелодией, которую Петр ненавидит.

Повернитесь к камину — слева от него стоит на подставке проигрыватель (**jukebox**), но он сломан. Возьмите его пока себе. Обернитесь к прилавку — справа над ним находится ниша с загадочным названием **dumbwaiter**. Используйте на нише ваш проигрыватель, и он снова будет работоспособен. Поставьте его обратно на подставку и дайте команду **play**. В появившемся списке мелодий выберите **B17** (одна из неуважаемых Петром мелодий).

Вскоре вы с Петром выйдете из бара и окажетесь на площади. Поехать домой он наотрез откажется, поэтому идите в **Starbucharest**. Там вы найдете возлюбленную Петра — девушку по имени Саша (**Sasha**). С ней произошла неприятная история, которая и принесла горе Петру. Все дело в том, что несколько недель назад один из местных могущественных вампиров наложил какое-то заклятье на Сашу, в результате которого она очень сильно изменилась — стала очень апатичной, безразличной ко всему. Кроме того, злодей (его имя Зив — **Ziv**) принудил Сашу к сожительству. Вот такая грустная история.

Итак, вы в **Starbucharest**'е и видите там Сашу, сидящую за одним из столиков и читающую газету. Поговорите с ней и выходите на улицу. Вы увидите, что повозка старой цыганки демонстративно стоит посреди площади. Вам это достаточно удобно — теперь не надо к ней ездить, а достаточно просто подойти (команда **Approach..Gypsy Wagon**).

Подойдите к цыганке и поговорите с ней (1), и еще раз (2). Вы узнаете, что цыганка, в принципе, может снять заклятье и удалить Знак с Саши, но для этого она должна знать, что это за заклятие. Желательно, чтобы она увидела Знак своими глазами. Проблема в том, что Сашу не уговорить пойти к цыганке. Впрочем, решение есть — можно принести изображение Знака.

Идите в магазин **Wereworth** и купите там накладные губы (**wax lips**) — они находятся чуть правее продавца. Вернитесь к Саше в **Starbucharest** и посмотрите на страшное большое устройство в левой части прилавка. Это не что иное, как автомат для продажи напитков — кофе, чая, лимонада и т. д. Посмотрите на его второй отсек справа — он предназначен для продажи очень горячего кофе, нагретого до 500 градусов (по Фаренгейту, конечно).

Купите себе стаканчик этой огненной жидкости и положите в него накладные губы. Они размягчатся, и теперь их можно одеть (**wear**). Взгляните на свое изображение в левом нижнем углу — довольно забавное зрелище. Вы увидите печальное лицо коренного африканца.

Теперь, когда на вас накладные губы, поцелуйте Сашу (**kiss**). Знак ее заклятия находится у нее на губах, а после поцелуя отпечатается на ваших накладных губах. Саша, оскорбленная вашим бесцеремонным поведением, уйдет из ресторана.

Выходите на улицу и подойдите к цыганке. Отдайте ей губы с отпечатком Знака, и она расскажет, что нужно для приготовления вещества, снимающего это заклятие. А именно: корень Мако (**Mako root**), листья Тарны (**Tarna leaves**) и слезы (**tears**) того, на ком лежит заклятие.

Идите в **Casimir's Bar** и найдите там трех ящероподобных монстров, играющих в карты.

Называются они просто, но со вкусом — фугато (**fugato**). Посмотрите на бутылку, крепко сжатую в руке одного из них — это настойка из корня Мако, то есть именно то, что вам нужно. Заговорите с крайним справа монстром. Затем еще раз (3) и еще раз (4). Он согласится подумать, стоит ли отдавать вам настойку, но при одном условии — вы должны решить десять загадок (снова...). Не поленитесь и напишите ответы:

Bela Lugosi
Lon Chaney Jr.
Boris Karloff
Christopher Lee
Charles Laughton
Elsa Lanchester
Peter Cushing
Peter Lorre
Vincent Price
Fay Wray

Теперь у вас есть корень Мако. Осталось найти листья Тарны и добыть слезы Саши.

Отправляйтесь в магазин **Wereworth**. Там, на одной из полок найдите зеленого динозавра Вермина. Он сам вам не нужен, зато правее от него, на нижней полке лежат пачки с чаем. Купите одну из них и откройте. Затем откройте пакетик с чаем и получите листья Тарны.

Пора добывать слезы — это самое сложное. Можно, конечно, попытаться довести Сашу до слез, но вряд ли она после этого согласится пускать их в пробирку. Все гораздо сложнее. Для начала, отправляйтесь домой к Саше (адрес ее вы можете узнать, посмотрев на книгу цыганки, а затем попросите водителя отвезти вас по этому адресу).

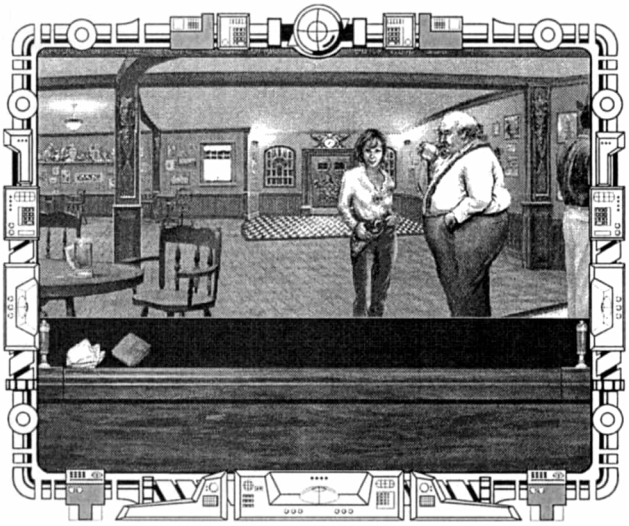
Итак, вы в доме по адресу **1313, Resting Place**. Саша сразу спросит, не оборотень ли вы — у нее аллергия на их шерсть. Вы ее убедите, сняв татуировку. Она скажет, что Зив скоро придет, поэтому вам следует поторопиться со своими делами.

Обернитесь вокруг и найдите ванную комнату с большим зеркалом. Возьмите щетку, лежащую рядом с ним. Выходите из Сашиного дома и возвращайтесь в город (Петр выразит желание остаться с девушкой).

Приехав в город, идите в бар Казимира и найдите там настоящего оборотня — он сидит слева от невидимки. Причешите щеткой его лохматые космы, в результате чего немного его шерсти останется на щетке. Возвращайтесь домой к Саше.

Как только вы окажетесь рядом с Сашей, она начнет громко чихать и вскоре быстро удалится (вот она — аллергия — самая распространенная болезнь в мире). Теперь можно спокойно порыться в ее вещах.

Сядьте на диван, на котором сидела Саша, и у вас появится ключ. С его помощью можно открыть один из ящиков серванта (**drawer..unlock with..key**). Там вы найдете письма Петра



"Простите, вы не видели вампира с разбитым сердцем?".

Саше, но брать их не нужно. Зато рядом лежит пробирка с какой-то прозрачной жидкостью (**vial of tears**). Это слезы Саши. После этого не забудьте закрыть ящик (ключом, конечно).

Теперь у вас есть все компоненты для приготовления вещества, снимающего заклятие. Возвращайтесь к цыганке и отдайте ей все компоненты. Она будет долго вспоминать, кто вы такой и к чему все это, но вскоре, к счастью, вспомнит и начнет задавать разные глупые вопросы, ответы на которые абсолютно ни на что не влияют. Затем она уйдет к себе и вскоре вернется с приготовленной жидкостью для снятия заклятия (**anticursulant**).

Возвращайтесь домой к Саше и к Петру. Там вы увидите их двоих и Зива. Они все находятся в столовой и сидят за одним столом. Как кажется нашему герою, обстановка очень напряжена. Нужно ее немного разрядить. Выпейте немного **anticursulant'а** и предложите свою кровь Саше (**offer blood**). Она с удовольствием припадет к вашей шее, а когда насытится, вежливо скажет "Спасибо". Но что происходит? Девушка-вампирша вдруг меняется в лице, ей становится плохо, и она почти теряет сознание. Зив тут же замечает, что его знак на губе Саши исчез, как будто и не было. Он сразу все понимает и кидается с кулаками на Петра. Со стола падает на пол несколько предметов. Среди них есть кость от бифштекса (**steak bone**). Пора бы вам вмешаться в действие, а не наблюдать безучастно за происходящим. Поднимите кость с пола и отдайте ее Саше. Она вначале слегка уколет себе руку, чтобы появилась кровь, а затем вонзит эту кость в злодея. Зив издаст протяжный крик и превратится в прах.

Все кончено... Саша и Петр пожелают поговорить наедине, а вы ждете их на улице. Вскоре Петр выходит, и вы возвращаетесь в замок **Florescu**, а затем в Америку, в Салун Каллэхена.

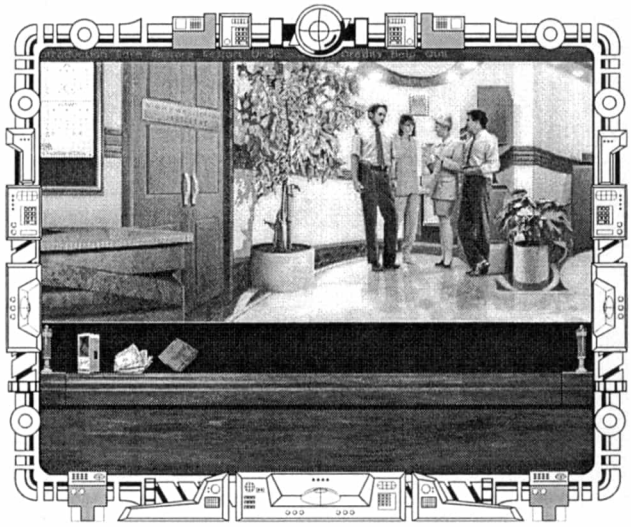
Думаете "Все! Конец игры!"? Ошибаетесь — это только начало.

Герои Шоколада (Манхэттен и Бразилия) — Chocolate's Heroes (Manhattan and Brazilia)

Во втором задании вы должны спасти от вырубки очень редкие Шоколадные деревья (**Chocolate trees**). Строго говоря, это деревья Какао, но многие предпочитают их называть Шоколадными. Небольшая популяция этих деревьев находится в тропических лесах Бразилии, а покушается на нее некто по имени мистер Кисколон (**Mr. Kiscolon**) — глава компании **Faxon-Casteroga Pencil**, производящей исключительно карандаши. В благородном деле спасения растительности вам поможет знакомая Джейка — офицер полиции времени Джози Бауер (**Josie Bauer**).

Итак, начинайте...

Вы находитесь в Салуне Каллэхена. Оглянитесь вокруг и найдите Джози, разговаривающую с Доком. Заговорите с ней (3, 1, 2). Она вам подробно расскажет о сути проблемы и предложит вам действовать вместе. На ее вопрос: "Согласен ли ты?" — у вас есть два варианта ответа. Вы можете заявить, что спасение деревьев — дело рук самих деревьев, но лучше согласиться (в этом случае строго следуйте ходу разговора, описанному чуть выше). Джози предложит вам попрощаться с кем желаете и немедленно отправиться в путь.



"Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались".

Прощаться ни с кем не нужно, а просто выходите на улицу. Там вас встретит ваша спутница. Вскоре вы приедете на железнодорожный вокзал и отправитесь в Нью-Йорк, на Манхэттен. Именно там находится главный офис компании **Faxon**. Следовательно, там находится и мистер Кисколон.

Итак, вы стоите на тротуаре Манхэттена. Найдите женщину-полисмена и посмотрите на дверь слева — это центральный вход в здание. Заходите в эти двери (**push.. the office building door**) и окажетесь в здании, битком набитом офисами. Вы с Джози сразу поднимитесь наверх, на пятнадцатый этаж — по сведениям, полученным от Джози, именно там располагается Кисколон.

Поговорите с секретаршей (2). Она не очень-то вежливо с вами обойдется и вскоре вернется к своим делам (а именно, с трудом сделает умное лицо и продолжит смотреть куда-то позади вас). Теперь посмотрите на растение справа от двери в кабинет Кисколона. Возьмите бамбуковую палку (**bamboo pole**) и используйте ее для взлома решетки, закрывающей вентиляционное отверстие (оно находится над рабочими (**Faxon workers**) и называется **Air vent**). Тут же из своего кабинета выйдет сам Зигмунд Кисколон и поинтересуется у секретарши, почему в его кабинете слышен треск кофемолки — ему это не нравится.

Вам предоставляется возможность поговорить с директором и предложить ему решить все по-хорошему. Но подлец Кисколон не внемлет к вашим призывам оставить деревья в покое. Более того, он даст понять секретарше, что ваше присутствие в офисе нежелательно, и оно ему не нравится еще больше, чем треск кофемолок. После чего он отдаст секретарше какие-то билеты (**tickets**) и демонстративно удалится в свой кабинет, громко хлопнув дверью.

Как вы уже поняли, беседа по душам не состоялась. Действуйте дальше.

Вы должны получить билеты, которые Кисколон отдал секретарше на хранение. Запомните, куда она их положила. Эти билеты в скором времени помогут вам попасть в Бразилию.

Повернитесь к вентиляционному отверстию, которое вы недавно так удачно взломали. Справа вы увидите электроплиту и кофеварку на ней. Найдите курсором на плите выключатель (**burner switch**) и переведите его во включенное положение (**turn on**).

Теперь снимите кофеварку и вылейте (**pour**) из нее кофе под любое растение. Поставьте ее обратно на плиту и повернитесь к секретарше. Заговорите с ней 4 раза и задавайте любой вопрос — главное, протянуть время. После этого из кофеварки повалит дым (плита ведь не выключена). Секретарша кинется туда и выскажет все, что думает о тех, кто это устроил. Но вы, конечно, тут ни при чем.

Сейчас вы можете спокойно взять авиабилеты. Их как раз два — для вас и Джози. Правда, оформлены они на Кисколона и его помощницу, но это поправимо. Билеты, конечно, исправить нельзя, а вот фальшивый паспорт достать — просто ерунда, тем более в криминализированном Нью-Йорке. Но даже для фальшивого паспорта нужны настоящие фотографии. Для того, чтобы их получить, есть только один способ. Для начала, найдите ящик для документов (**filing cabinet**), а на нем — коробку с анкетами (**applications**). Возьмите их и заполните при помощи карандаша (появившегося вместе с анкетами). Теперь зайдите в дверь правее от ящика для документов, и там вас сфотографируют (причем, абсолютно бесплатно).

Теперь можно выйти на улицу. Для этого повернитесь к стеклянной двери и найдите курсором **elevator** — это лифт. Дайте команду **Enter** — и окажетесь на улице.

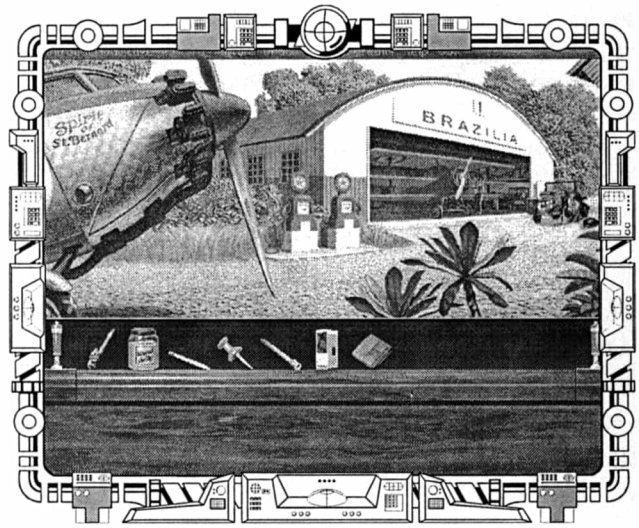
Здесь вы увидите, как к гостинице "**Leigsen Arms**" подъезжает шикарный белый лимузин. Скоро вы в нем поедете в аэропорт, а пока... найдите булочника, торгующего кренделями (**pretzel**) и купите один. Правда, крендель окажется, мягко говоря, не первой свежести и немного пыльный, поэтому Джейк только слегка надкусит его. Все дело в том, что он нужен для получения паспортов для вас с Джози. Снова повернитесь вокруг и найдите владельца небольшой торговой лавки (**shopkeeper**). Поговорите с ним (1, 2), и у вас будут два паспорта (это обойдется вам в 21 доллар и 1 покусанный крендель).

Теперь можно обратиться к водителю лимузина и попытаться "впарить" ему, что вы постояльцы гостиницы "**Leigsen Arms**" и желаете немедленно отправиться в аэропорт (1, 3, 3, 2, 2). После демострации ему ваших паспортов и билетов, водитель, наконец, согласится отвезти вас. Считайте, что вы уже в самолете. Собственно говоря, так оно и есть.

Итак, вы летите в каком-то полуразвалившемся самолете. Вот только самолетом это трудно назвать. У этого, извините за выражение, **aircraft**'а имеется и соответствующий пилот, который к тому же исполняет функции стюардессы (точнее, стюарда). Имя этого человека — Гузман (**Guzman**) — американец французкого происхождения со всеми вытекающими отсюда последствиями. Кстати, умом и сообразительностью ваш пилот не отличается — имейте это в виду.

Осмотрите самолет и возьмите из коробки с инструментами смазочный материал (**naval jelly**) и разводной ключ (**pipe wrench**). Посмотрите на панель управления слева сверху от пилота. На ней есть кнопка вызова стюардессы (на этой кнопке изображен человек). Нажмите на нее (**push**) и попросите Гузмана открыть дверь (?!), так как очень жарко (2, 2). Смажьте ручку (**handle**) слева от двери смазкой, которую вы взяли из ящика и выкрутите из нее болт (**handle nut**) при помощи разводного ключа. В этот момент Гузмана вызовут на связь, и он о чем-то начнет

говорить. Спустя некоторое время Джейк и Джози почувствуют, что самолет разворачивается и летит обратно. Не к добру все это... Гузман поворачивается к вам и заявляет, что вы не те, за кого себя выдаете. В связи с чем он летит обратно и там отдаст вас в руки полиции. В общем, от Гузмана пора избавляться.



В Бразилии так много диких обезьян и заброшенных

Вызовите его при помощи все той же кнопки и попросите его закрыть дверь, а то стало прохладно (3). Он, хотя и неохотно, но все же выполнит вашу просьбу и подойдет к двери. Когда он возьмется за ручку, она, конечно, не удержит его, так как еле держится на своем месте. Гузман с печальным криком схватится за дверь и повиснет на ней. Самое время ударить по его пальцам разводным ключом (не правда ли, очень добрая игра). Впрочем, перед тем, как ударить, Джейк поинтересуется, есть ли у Гузмана парашют, на что наивный пилот ответит, что есть. Прощай, Гузман...

После вышеупомянутых событий Джози возьмет управление на себя, и вскоре вы благополучно приземлитесь на одном из бразильских аэродромов фирмы **Faxon**.

Посмотрите на переднее окно самолета (**cockpit window**) и откройте крышку отсека для перчаток (**glove box**) — она находится справа от кресла пилота. Внутри вы найдете синюю коробку, которая окажется переносной аптечкой. Откройте ее, и у вас появится бутылка с морфием (**morphine**), бинт (**gause**) и спички (**matches**). Теперь можно выйти из самолета и оглядеться вокруг. Повернитесь к диспетчеру аэропорта — бразильцу по имени Алариз (**Alaniz**). Примените шило (**pushpin**) на морфии и получите усыпляющее оружие. Но оно еще не готово к применению. Используйте получившийся дротик на бамбуковой палке, и духовое ружье к применению готово. Осталось только дать команду "**Aim the blowgun at Alaniz**". Диспетчер мирно уснет, и можно спокойно взять карту (**map**), лежащую на столе перед ним. Вместе с картой у вас появится и орехокол (**nutcracker**), немного терпения, и вы узнаете, зачем он вам.

На аэродроме задерживаться вам нежелательно, так как Алариз уснул не вечным сном. Поэтому, посмотрите карту и идите в джунгли справа от кабинки диспетчера. На следующем экране наведите курсор примерно на середину и нажмите левую кнопку мыши. Вы окажетесь рядом с развалинами древнего храма. Повернитесь к его лестнице и посмотрите вверх. Вы увидите, что вершина храма просто заросла лозой (**vine**). Уберите ее (**move**) и увидите пьедестал перед входом. Подойдите к нему поближе и увидите, что на нем высечены какие-то цифры и большой квадрат с клетками. Радуйтесь — это головоломка.

Вы увидите экран с тремя выемками слева, наполненными камешками трех цветов: зеленого, желтого и черного. В правой части экрана находится квадрат, разбитый на клетки. А в самом

низу экрана расположены три кнопки: **Reset** (начать решать сначала), **Help** (узнать правила) и **Hint** (подсказка). Вам предложат также выбрать сложность головоломки: легкую (**easy**), среднюю (**medium**) или сложную (**hard**). Прежде, чем читать правила для решения головоломки, подумайте — у вас есть возможность ее не разгадывать — просто нажимайте на кнопочку **Hint**, и все будет сделано за вас. Если же вы человек принципиальный, то вот правила:

Вашей задачей является правильное заполнение клеток квадрата камнями. Это достаточно просто, если понять правила.

Во-первых, каждая клетка может иметь четыре варианта: заполниться желтым, зеленым или черным камнем. Или остаться пустой (для этого щелкните на той клетке, которая, как вам кажется, должна остаться пустой).

Во-вторых, информацией к тому, как расположить камни, служат цифры, расположенные напротив колонок и столбцов. Если напротив колонки и столбца цифры нет — это означает, что они должны остаться пустыми. Цифры также различаются по цвету — желтые, зеленые и черные. Например, зеленая цифра семь рядом со строкой указывает на то, что в этой строке есть последовательность из семи зеленых камней. То же самое и для столбцов. Важно отметить, что последовательности одного цвета должны отделяться одной или несколькими пустыми клетками, а последовательности разных цветов могут располагаться рядом (хотя и могут отделяться пустыми клетками). Расставляя камешки по местам, вы должны следить за тем, чтобы не нарушить соответствие с цифрами ни для столбцов, ни для строк. Имейте в виду, что здесь нет свободы решения — правильный ответ только один.

Если описание вам показалось слишком заумным, почитайте **Help** — там правила объясняются на конкретных примерах.

После разгадки головоломки у вас появятся два золотых камня (они пригодятся позже), и вы можете войти внутрь храма (**temple doorway.. enter**). Вы попадете в небольшое помещение, из которого виден второй выход (или вход). Но, к сожалению, он завален упавшим деревом и выйти нет никакой возможности. Пока...

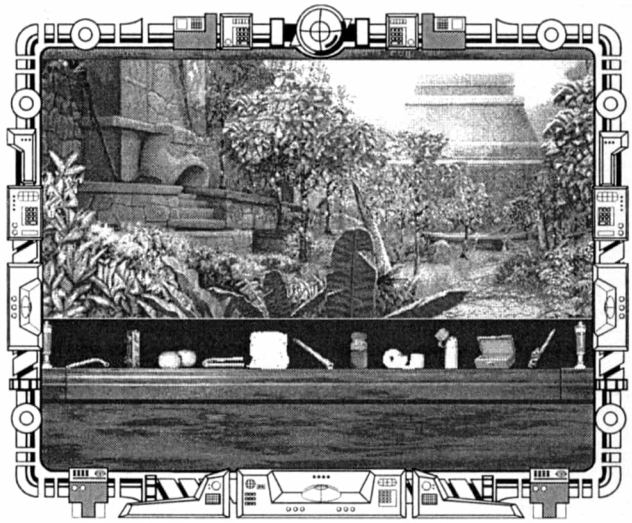
Возвращайтесь в джунгли и найдите там висящую на ветвях обезьяну. Слева от нее видны куски разорванного парашюта ("здесь был Гузман"). Подтяните их поближе (**reel in**) и затем в парашютной сумке (**parachute pack**) найдите мини-рацию (**walkie-talkie**). Отправляйтесь на аэродром и включите (**tune**) ее. Рация появится в небольшом окне, и вы должны сами с ней разобраться. Во-первых, включите нижний рычажок. Во-вторых, круглыми кнопками установите С (сверху) и 5 (снизу). После чего следует нажать длинную кнопку. Джейк от имени Аланиза попросит кого-то приехать и разобраться, что случилось с его виски. Некто ответит **Okey**, и вскоре вы увидите, как от ангара вдалеке отъезжает джип и подъезжает к будке диспетчера Аланиза. Шофер выйдет из машины и пойдет разбираться, а вы тем временем можете спокойно порыться в вещах, лежащих в джипе (**jeep.. search**). Там вы найдете именно то, что нужно: домкрат (**jeep pack**) и рычаг к нему (**tire iron**).

Возвращайтесь в храм и используйте домкрат на дереве, а ручку на домкате. Дерево немного приподнимется, и теперь выход будут закрывать только его ветви (**branches**). Возьмите их и выходите. Вы попадете в сад Шоколадных Деревьев.

Возьмите с любого из деревьев плоды какао (**cacao pods**) и получите немного орехов, внутри которых находятся горошины какао (**cacao beans**). Возвращайтесь в храм. Оглядевшись вокруг, вы увидите статую языческого бога **Qwztachocolic** (может быть, вы сумеете произнести его имя). Вставьте два золотых камня в его глаза (**eye socket**). Откроется вход в секретную комнату. В ее середине находится языческий алтарь, а слева и справа — нечто вроде первобытных каминов. Они предназначены для приготовления шоколада из плодов деревьев какао. Судя по наличию алтаря, люди, построившие этот храм, обожествляли Шоколадные Деревья.

В нише справа вы увидите треножник (**tripod**) и котел (**cauldron**), подвешенный к нему. Используя эти древние средства, вам предстоит самим приготовить шоколад. Причем, сделать это с соблюдением гигиенических правил! Если вы посмотрите на плоды какао, которые вы сорвали с дерева, вы заметите, что они полны разной растительной шелухи. Вы должны промыть их.

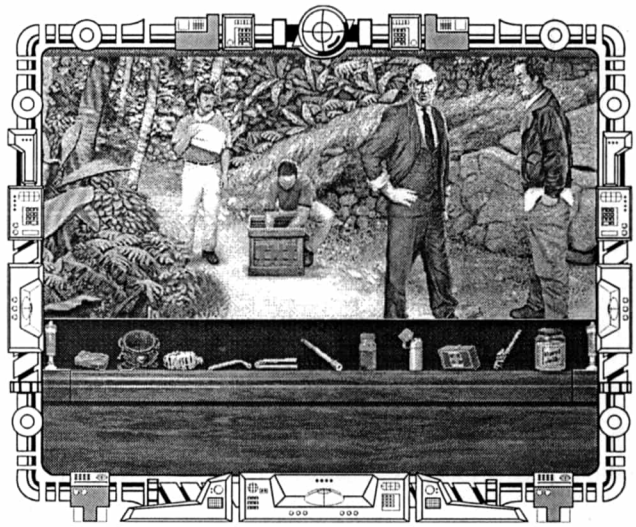
Возвращайтесь на аэродром и зайдите в самолет. В одной из коробок вы найдете кабель (открыть коробки можно при помощи рычага домкрата). Возьмите этот кабель (**coax cable**) и идите в джунгли. По дороге обратите внимание на ряд прямых растений, растущих с краю. Это сахарный тростник. Возьмите один стебель, и у вас появится кусок тростника (**sugar cane**). Идите в храм, а оттуда в секретную комнату. Возьмите котел и отправляйтесь в сад Шоколадных деревьев. Там вы увидите большой колодец. Привяжите кабель к котлу и спустите его в колодец. Вскоре у вас окажется котел с водой. Но в этот момент вы услышите очень знакомый голос за спиной. Это Гузман, собственной персоной. В руке у него будет пистолет. Он радостно поведает вам, что Кисколон сейчас находится на ближайшем аэродроме, и он наверняка будет очень рад вас видеть. После этого Гузман заберет у вас карту и рацию. Джейк попросит пилота привести Кисколона в храм, чтобы показать ему, что вы все это делали для спасения Деревьев. Нужно приготовить шоколад и дать его попробовать Кисколону. Возможно, после этого он отменит свой приказ о вырубке лесов в этой части Бразилии.



Когда-то ацтеки здесь приносили в жертву невинных младенцев.

Гузман уйдет, и вы можете приступить к изготовлению шоколада. Отправляйтесь в секретную комнату и положите какао в котел. Затем вылейте грязную воду из котла (**cauldron.. empty**) и подвесьте его на треножник. Положите под котел ветки и зажгите их спичками. Слева от ниши возьмите меха для раздувания пламени (**bellows**). Они сделаны из кожи и меха. Правда, из-за своей древности кожа обветшала, и в ней появились крупные дыры. Меха можно отремонтировать бинтом, который вы взяли из аптечки в самолете. После этого используйте меха на огне, и он разгорится получше. Вскоре у вас появятся поджарен-

ные плоды какао. Используйте на них орехокол и получите немного комочков почти готового какао. Теперь их нужно растереть. Выйдите в основное помещение храма и положите какао на нижнюю часть двери (**marble slabs**), которая вам открыла ход в секретную комнату. Вытащите из глаз божества золотые камни, и двери снова сомкнутся, превратив в порошок ваши комки какао. Снова вставьте камни в глаза и после того, как двери откроются, возьмите порошок (он появится у вас в котле).



Тщетные поиски сокровищ.

Положите в котел сахарный тростник и снова повесьте его над огнем. Джози сама возьмется раздувать меха. Вскоре вы получите котел обратно вместе с еще горячим шоколадом. Вылейте его в коробку от аптечки, и там он быстро остынет и заодно приобретет прямоугольную форму. Вытащите его из коробки (**empty**) и получите плитку шоколада.

Выходите из храма в джунгли, и вы встретите там Кисколона, Гузмана и еще двух незнакомцев.

Не тратьте время на разговоры, а сразу отдайте шоколад Кисколону на пробу. Он заподозрит яд и отдаст вам кусок шоколада, чтобы вы откусили. Удостоверившись, что никакого яда нет, Зигмунд откусит большой кусок и почти мгновенно осознает, каким он был плохим, когда подписал приговор этим деревьям и т. д. и т. п.

Вскоре вы отправитесь домой, в Америку. И вот вы снова в старом добром Салуне Каллэхена. Эта история закончена и начинается следующая...

Спутник Сквиша — Squish's Satellite

В следующем приключении вам предстоит совершить благое дело для всего человечества. Особенно, для его мужской половины...

Все дело в том, что в космосе, на орбите Земли находится спутник, принадлежащий древней расе сквишей — жителей планеты **Txsschlrrr Ppppp**. Этой планете уже много миллиардов лет, и ее жители достигли очень высокого технологического уровня.

И вот выясняется, что этот спутник, находящийся "рядом" с Землей, посылает на нее лучи особого рода, пока не изученного. Это излучение оказывает сильное влияние на землян, а именно, лишает их такого важного гормона, как тестостерон. Не вдаваясь в подробности, можно сказать, что именно благодаря тестостерону мужчина чувствует и ведет себя как мужчина и никак иначе. Кроме того, от этого гормона зависит развитие мускулатуры. В общем, над Землей нависла ужасная угроза естественного вымирания.

Кстати, все это выяснилось после того, как космическая раса сквишей сделала великое открытие — их планета на самом деле космический корабль, который только выглядит планетой. А внутри этого космического корабля обнаружился астероид. Впрочем, вскоре выяснилось, что это тоже космический корабль, замаскированный под астероид. Для полного смеха осталось только заявить, что сами жители этой планеты вовсе не живые существа, а всего лишь миниатюрные космические корабли, замаскированные под сквишей (чтоб никто не догадался). Вот он — американский юмор.

Ну ладно, оставим проблемы планеты с поэтическим названием **Txsschlrrr Ppppp** и вернемся на Землю, в Салун Каллэхена.

Сегодня вечером в гостях у Майка есть один из представителей сквишской расы. Зовут этого представителя просто Сквиш (**Squish**). Вообще-то у него есть свое имя, но поскольку язык сквишей отдает явное предпочтение согласным буквам, то выговорить его имя землянину слегка сложновато. У них, у сквишей не редкость, например, такие имена — **Zlttrl Pxhhdtt** и тому подобные.

Если вам ясна суть задачи, приступайте к ее выполнению.

Повернитесь к Сквишу и поговорите с ним — (2, 3, 3, 2). Он долго и нудно будет рассказывать вам то, что вы уже знаете, и напоследок даст вам предмет (**keyring**), очень похожий на брелок для ключей. С его помощью можно вызвать космический корабль Сквиша. Инопланетянин предоставляет его вам в полное распоряжение.

Выходите из Салуна и вместе с вами выйдет и Ноа (**Noah**) — знакомый Джейка. Он предложит вам свою помощь, так как его очень волнует история с тестостероном. Что ж, как гласит известная пословица — одна голова хорошо, а две — они и в Африке — две.

Используйте (**use**) предмет, подаренный вам Сквишем, и тут же прилетит инопланетный корабль. От него отделится большая платформа и подлетит прямо к вам. Становитесь на нее (**get on**) и окажетесь внутри корабля.

В рубке управления вы увидите огромное количество различных устройств, кнопок, мониторов и просто хлама и мусора. Сквиш, наверно, долго смеялся, когда представлял себе ваше лицо, тупо смотрящее на панель управления. Тем не менее, все не очень сложно, и разобраться можно даже без "руководства по эксплуатации".

1. Нажмите на красную кнопку со стрелкой вверх.

2. Нажмите на красную кнопку с символом **U**.

3. Нажмите на загоревшуюся красным светом кнопку со стрелкой вверх (похожей на единицу). Держите ее нажатой, пока не загорится кнопка со звездой.

4. Нажмите на кнопку со звездой.

5. Нажмите на кнопку с символом бесконечности (горизонтальная восьмерка).

Проделав эти немудреные действия, вы окажетесь пристыкованными к зловещему спутнику. Но переходить в него пока рано.

Повернитесь к большому люку (**hatch**). Справа от него вы увидите дверцы небольшого хранилища. Откройте их, и у вас появятся герметичные перчатки (**EVA gloves**). Еще правее находится большое хранилище. В нем вы найдете скафандр и герметичный костюм (**EVA suit**). Кстати, обыскав (**search**) карманы этого костюма, вы найдете коробку с контактными линзами и тюбик с какой-то субстанцией. Имейте в виду, что все эти приспособления рассчитаны на сквишей (например, у герметичного костюма есть четыре рукава). В будущем это вам поможет.

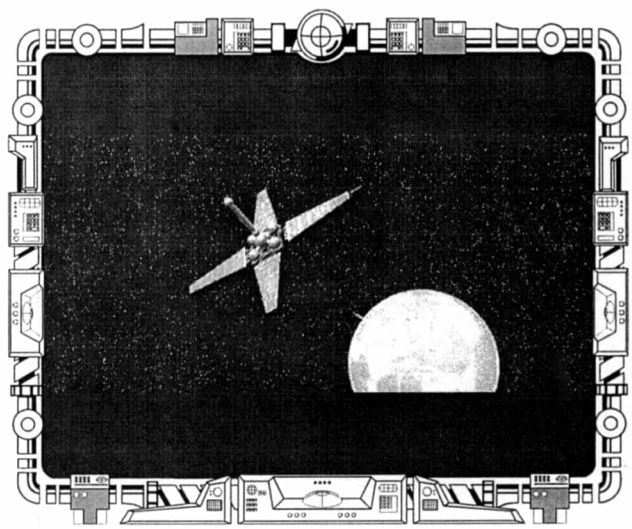
Повернитесь к панели управления и посмотрите на зеленую елочку, висящую сверху — это освежитель воздуха (**air freshener**). Возьмите его и снова повернитесь к люку. На полу вы найдете листок, оторванный от искусственного растения (**fake palm leaf**). Этот листок лежит в коробке из-под суши (**sushi tray**).

Обратите внимание на устройство "**somethingorother**". Оно находится на стене слева от люка, и предназначано это для дубликации предметов. Вам ведь нужна еще одна пара перчаток, чтобы заткнуть ими лишние рукава костюма. Примените уже имеющиеся у вас перчатки на этом приборе и получите еще одну пару.

Теперь одевайте герметичный костюм, скафандр и две пары перчаток. Открывайте люк и выходите.

Вы окажетесь в длинном туннеле, ведущем из стыковочного блока в основную часть спутника. Идите вперед и после обработки газом окажетесь у следующего люка. Обратите внимание, что Ноа остался у выхода, так как он не смог пройти через газ без костюма. Посмотрите на конвейер. Положите на него любой из предметов вашей защитной одежды и нажмите на кнопку сверху. Там их 3 — вы должны нажать на левую. Костюм переправится к Ноа, и вскоре он снова окажется рядом.

Теперь повернитесь к следующему люку, открыв который, вы увидите следующий блок спутника. Именно отсюда можно пройти в любую его часть. Но здесь действует невесомость, поэтому обычным способом вы передвигаться не сможете. Чтобы повернуться в какую-либо сторону, желательно пользоваться следующим методом: укажите курсором на любой из держателей люков (**bumpers**) и дайте команду **push off** — вы повернетесь в противоположную сторону. Например, вы хотите попробовать войти в люк справа. Для этого укажите курсором левый держатель люка, на который вы смотрите, и дайте команду **push off**. В результате этого вы повернетесь направо. Смотреть можно обычным способом (при помощи мыши или клавиатуры).



Лазер с ядерной накачкой вышел на исходную позицию.

Повернитесь к люку с рядом из трех колец и откройте его. Оттуда плавно вылетит робот-охранник и демонстративно загородит своей тушкой вход. Это электронное создание умеет различать сквишей и не сквишей (других разновидностей существ для него нет). Из этого следует вывод — вы должны выглядеть как сквиш.

Откройте тюбик и примените (**apply**) его содержимое на себе. Теперь по порядку оденьте искусственный листок, гермокостюм, перчатки и освежитель воздуха. Используйте брелок Сквиша (он пошлет роботу регистрационный номер Сквиша и пароль). Охранник вас просканирует, но не удовлетворится результатом. И это не удивительно, ведь у вас человеческие глаза и, кроме того, всего лишь две руки. Для того, чтобы исправить эти досадные недоразумения, оденьте контактные линзы и поговорите с Ноа, чтобы он поддержал вам третий и четвертый рукава костюма (2).

Теперь заговорите с роботом, и он снова просканирует вас. На этот раз результаты его удовлетворят, он куда-то улетит. Проходите через люк прямо перед вами и окажетесь в рубке управления спутником. Здесь находятся три панели с кнопками: впереди, слева и справа. Повернитесь к средней из них и нажмите на четыре красные кнопки. Теперь повернитесь к правой панели. Нажмите на красный круг с тремя кольцами. Обратите внимание на три кнопки чуть левее. Нажмите на среднюю из них, а затем на нижнюю. Теперь нажмите на все красные круги, кроме тех, что с тремя кольцами и с перевернутой буквой **U**. Таким образом, вы открыли все люки и можете идти в любой.

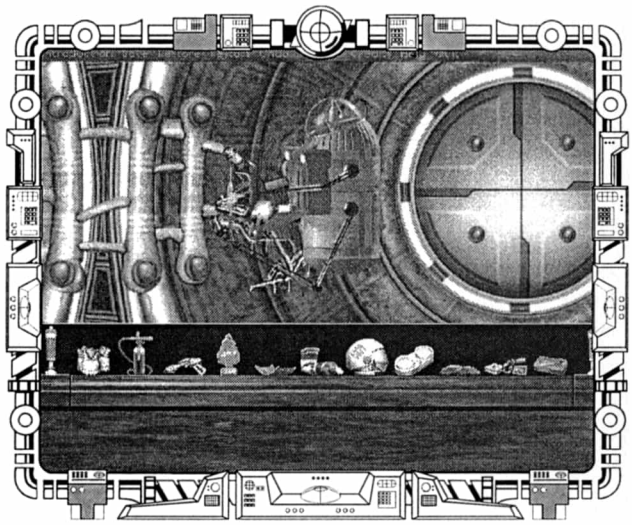
Выходите из рубки и идите в отсек **t**. Там вы увидите робота, ремонтирующего лестницу.

Найдите курсором дверцы мини-хранилищ (**compartment**) и откройте их все (их три). Вы найдете несколько предметов — ботинки (**boots**), предмет, похожий на оружие (**weapon-like object**) и "оружие или инструмент" (**weapon or tool**), который, впрочем, больше похож на ацетиленовую горелку.

Идите через люк с символом **m8**. Там вы увидите основную энергетическую систему спутника. Ноа предложит деактивизировать энергосистему. Для этого он заберет у вас ботинки. В качестве инструмента отдайте ему **weapon or tool**, и Ноа тут же примется за работу.

Отправляйтесь в отсек управления и повернитесь к правой панели. Нажмите на верхнюю из трех кнопок слева, на красный круг с тремя кольцами и, наконец, круг с буквой **t**.

Вернитесь в отсек **m8**. Вы увидите, что робот-охранник уже здесь и создает явные проблемы для Ноа. Найдите на экране



В недрах "Звезды Смерти".

круглое отверстие (**bulkhead**) и выстрелите в него из вашего лазера (фазера, тазера и т. д.). Робот тут же кинется ремонтировать поломку, а Ноа может спокойно закончить работу.

Вы окажетесь в отсеке управления. Повернитесь к левой контрольной нанели и нажмите кнопку с символом звезды. Пора возвращаться на ваш корабль (через люк с перевернутой буквой **U**), так как далее оставаться на спутнике становится опасно. Не забудьте одеть скафандр, чтобы пройти через газовый коридор.

Итак, вы находитесь в шаттле. А с Ноа в это время приключилась беда (хотя беда это или нет — вопрос спорный) — на него попала большая доза тестостерона, и результат сказался мгновенно. Таким мускулам мог бы позавидовать и старый добрый Арни.

Вскоре Ноа придет к вам в корабль, и вы можете вернуться на Землю. Задача выполнена.

Во-первых, обязательно снимите скафандр. Затем нажмите на красную кнопку с двумя треугольниками и несколько раз нажмите на красную **U**, пока в окне снизу не появится изображение Салуна. После этого нужно установить максимальную скорость. Для этого нажмите и удерживайте красную кнопку со стрелкой вверх (пока справа не появится символ **TTT**). Для безопасности полета нажмите на две зеленые кнопки с кругами на них. Таким образом включатся защитные экраны. Все готово к полету. Запустите двигатели корабля нажатием на красную кнопку со звездой, и ваш шаттл с огромной скоростью рванется к Земле.

Напоследок вы увидите, как материнский корабль сквишей подлетает к спутнику и разносит его в клочья.

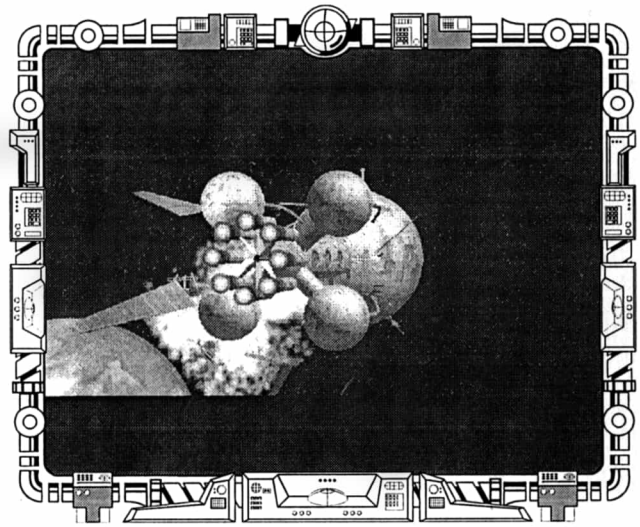
Вы снова среди друзей в Межвременном Салуне Каллэхена, и скоро, очень скоро начнется ваше следующее приключение. А называется оно...

Эл Фи: Назад в будущее — Al Phee: Back to the Future

В этом приключении вы должны помочь человеку из будущего — его имя Эл Фи. Все дело в том, что он недавно (это достачно условное понятие в CCS) в своем времени попробовал новый наркотик — вейатразин, от которого у него, так сказать, стремительно полетела крыша. Вы должны помочь ему приостановить этот полет. Для этого нужно попасть в будущее (в 2120 год), к доктору Дуплицидусу, чтобы получить у него так противоядие (**antidote**) — вещество, позволяющее нейтрализовать действие другого вещества. Можно назвать его просто противоядием.

Попасть в будущее вы можете при помощи машины времени, на которой сюда перенесся Эл. Находится это загадочное устройство на крыше салуна. Начинайте добывать информацию. Можно попробовать что-нибудь узнать от самого Эла. Вы легко его узнаете по его интересной шапочке со странным устройством, напоминающим пропеллер. Поговорите с ним. Затем еще раз (1, 1, 2, 3, 4). Он в ужасающих подробностях расскажет про свое самочувствие. Вероятно, здесь мы должны ему посочувствовать, но почему-то его страдания не вызывают ничего, кроме легкого злорадства. Скорее всего это потому, что его крики звучат не очень убедительно и тем самым вызывают подозрения, что Элу сейчас очень даже хорошо. Тем не менее, вейатразин — штука опасная, а посему в будущее вам все-таки придется отправиться, несмотря на мрачное предчувствие, что оно окажется не менее ужасным, чем в большинстве остальных игр.

Чтобы Эл не скончался до того, как вы добудете противоядие, ему следует както помочь. Поговорите с Майком Каллэхеном (1) и отдайте ему ваш морфий. Затем попросите его добавить этот морфий в выпивку Элу (2). Вскоре Элу станет настолько хорошо, что он комфортно растянется на полу, слегка оперевшись о колонну. Самое время его обыскать (**search**). В его карманах вы найдете какую-то бумагу со странной надписью (**recipe**), в которой выделено одно слово — **Civic**. Кроме того, вы получите странную шапочку Эла (**Al Phee's beanie**).



Долгожданные братья по разуму.

Оглянитесь вокруг и увидите лестницу, ведущую на крышу здания. Там вы увидите страшное устройство под названием **Time sled**. Это самая обыкновенная машина времени. Вначале включите ее, а затем садитесь на сиденье. Вашим глазам предстанет панель управления. Наберите на ней код 1001511000 и нажмите на массивный рычаг справа. Дышите глубже — вы в будущем.

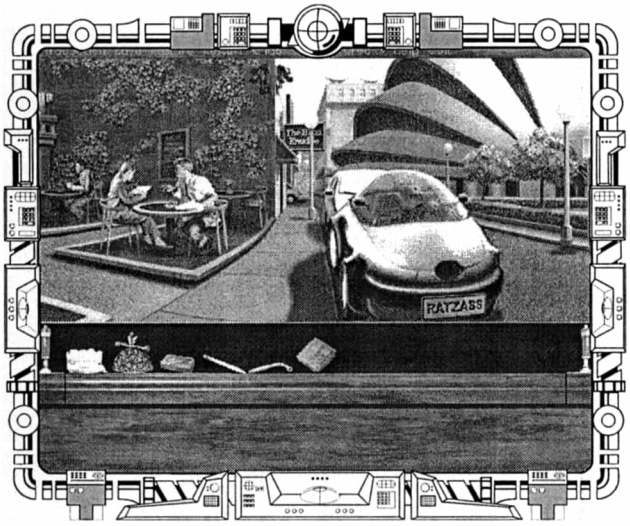
Как ни странно, мрачных пейзажей пост-ядерного будущего вы не увидите. Наоборот, внешне все очень благополучно. И все-таки в глубине души шевелится червячок сомнения — счастливое будущее встречается в компьютерных играх так же редко, как тюлени в аравийских пустынях. Этот червячок, кстати, родился, когда Эл упомянул какого-то доктора Дуплицидуса. Чтобы все сразу стало на свои места, стоит сказать, что этот доктор является местной версией Злого Гения. И вообще, как вы вскоре выясните, будущее не так великолепно, как это кажется с первого взгляда. Представьте себе такую ситуацию: организованная преступность всего мира объединилась и контролирует всю планету, все законы упразднены, никакой поступок не может быть осужден, если этого не захочет Организация. Счастливая жизнь...

Поговорив с "киберпанком" Ратзассом, вы услышите это от него (1, 2, 1, 2, 1, 1). Он согласится помочь вам в ваших поисках, но при условии, что вы поможете ему вернуть почку, отданную недавно Организации в часть его долга.

Кстати, Ратзасс посоветует не произносить вслух имя доктора. Чревато...

Оглянитесь вокруг и посмотрите на крупное здание необычной формы — это один из главных офисов Организации. Именно там находится наш Доктор. Но вряд ли вы сможете попасть к нему на прием — это возможно только для членов Организации. Придется осваивать преступные виды деятельности.

Заходите в Преступный Центр (именно так называется это здание — **UnderWorld Center**) и поговорите с администраторшей (3, 2, 2, 4, 4). Она расскажет вам, что необходимо для вступления в Организацию. Это, например, татуировка на руке, темные очки, наличие спонсора (?!)



Никто не знает, что Конец Света не за горами.

и еще некоторые мелочи типа повязки на голове и т. д. Пора выходить на улицу. Чтобы выйти, вы должны навести курсор на дверь позади администраторши и дать команду **Push**.

Первым делом нужно сделать татуировку. Желательно настоящую, так как Организация — это не старая цыганка, которую вы когда-то провели на подделке (как давно это было). Проблема усугубляется полным наличием отсутствия зеленой бумаги, известной под названием доллары.

Посмотрите на человека, меняющего стекло на машине Ратзасса. У него за поясом находится стеклорез (**glass cutter**). Возьмите его, и из-за пояса выпадет маркер. Поднимите его и отдайте ремонтнику. Затем отдайте стеклорез и получите 30 долларов вознаграждения. А тут как раз рядом магазинчик татуировок **Tattoos**. Заходите туда.

Вы окажетесь в небольшом помещеньице вместимостью ровно в полтора человека (не считая самого мастера). Наведите курсор на любую из картинок на стене и дайте команду "купить" (**buy**). На вопрос мастера "Уверены ли вы, что хотите ее сделать" ответьте (2). Вам сделают татуировку в виде штрихового кода, который часто наносят на товары в некоторых магазинах. Татуировщик скажет, что вам нужна именно такая, если вы хотите стать одним из членов Организации.

Итак, одному из требований вы уже удовлетворяете. Продолжайте.

Отправляйтесь в Преступный Центр и прочитайте желтый лист, висящий на доске справа от администраторши. Там указаны имена текущих должников Организации. Обратите внимание на имя Перри Яис (**Perry Yais**). Это владелец ресторанчика **Homme Cookin'**, который находится недалеко от Центра. Вы наверняка обратили на него внимание. По условиям, вы должны наказать одного из должников Организации, из чего напрашивается вывод — а не сходить ли вам в **Homme Cookin'**.

Когда окажетесь на месте, посмотрите на официанта (**maitre d'**). Это и есть Перри. Попытайтесь образумить его и наставить на путь истинный, объяснив всю порочность его нежелания расставаться с деньгами (**maitre d'...Harass**). К сожалению, он не внемлет вашим призывам и останется равнодушен к вашим слабым попыткам угрожать. Придется действовать более крутыми способами. Правда, оружия никакого нет, но зато есть возможность достать бомбу. Может быть не очень мощную, но для придания вашим словам убедительности ее вполне достаточно.

Повернитесь к панку, кидающему бомбочки на тротуар. Попросите у него одну штучку (2, 6). Конечно же, за бесплатно он ее не даст, а попросит взамен эскимо. Как вы видите, рядом стоит

морозильник с мороженым, но он заперт, а мороженщик сидит в кафе. Идите в магазин татуировок и возьмите там из банки иглу (**tattoo needle**). Возвращайтесь на улицу и отоприте крышку морозильника (**freezer padlock**) при помощи иглы. Теперь попытайтесь открыть крышку. Мороженщик тут же подбежит к своему ящику. Поговорите с ним, и он даст вам одно эскимо. Кстати, бесплатно. А все потому, что он увидел у вас необычную плитку шоколада и принял за сотрудника фирмы **Faxon Chocolate**. Да, видимо вы хорошо обработали в свое время Кисколона. Так хорошо, что он занялся производством шоколада, забросив свои карандаши.

Эти яблоки теперь пахнут смертью.

Отдайте мороженое панку и получите одну бомбу, которую вы должны применить на любом посетителе ресторана Перри. Вскоре **Homme Cookin'** опустеет. Перри громко и грязно выругается, но не посмеет и пикнуть в ваш адрес. Продолжайте его пугать (**harass**). Перри объяснит вам, как это делают профессионалы и подпишет вам бумагу, что краткий курс обучения вымогательству пройден. За что ему большое спасибо.

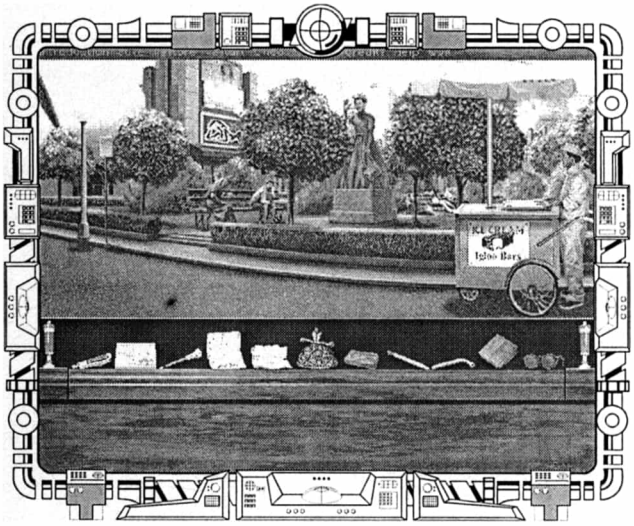
Еще одно условие выполнено. Следующим шагом должно стать отрезание лишних сантиметров волос. Хотя можно поступить гуманнее. Возвращайтесь в Преступный Центр и возьмите со стола ленту (**rubber band**). Оденьте ее и дело сделано — волосы короткие.

Пора искать сумасшедшего, который согласится стать вашим спонсором. Во-первых, возьмите со стола бланк **Sponsorship**. Затем выходите на улицу и посмотрите на старушку (**old lady**), сидящую в парке. Вполне подходящая жертва. Отдайте ей ваш бланк и попросите подписать его (5). Она согласится, причем с радостью.

Теперь ищем темные очки. Обратите внимание, что денег у вас нет, так как 30 долларов, полученные вами как вознаграждение, были потрачены на татуировку.

Посмотрите на голову статуи в парке: на ней одеты очки, которые вы можете спокойно взять. Но эти очки не темные, а потому действуйте дальше.

Повернитесь к человеку, подарившему вам 30 долларов. У его ног лежит резак (**utility knife**). Подберите его (уж слишком плохо лежит!) и возьмите кусок синего прозрачного пластика слева (**tinting**). Используйте нож на пластике и получите пару синих линз. Разберите (**disassemble**) очки, снятые со статуи. Примените синие линзы на прозрачных, а получившиеся толстые синие линзы — на оправе. Теперь у вас есть очки, которые можно с гордостью одеть. Носите на здоровье...



Рабочий полдень, на улицах пусто.

Итак, все требования выполнены. Идите в Преступный Центр. Отдайте администраторше ваш "спонсорский лист", и вскоре вас посвятят в преступники, причем с выдачей соответствующей лицензии (**thug license**).

Теперь вы можете достаточно свободно перемещаться по Центру и общаться с различными негодяями. Правда, есть место, куда вас не пустят, так как ваш "преступный уровень" слишком мал для этого. Как раз там и находится сумасшедший доктор. Так что попасть вы можете только в бар и лабораторию.

Бар находится здесь же, на первом этаже, а для входа в лабораторию вы должны знать код вызова лифта. Если вы обладаете даром ясновидения, то вызывайте лифт, а если нет, то обратитесь к помощи вашего знакомца — Ратзасса. Но перед этим нужно добыть его почку (как вы помните, он вас слезно просил об этом).

Идите в ресторан **Homme Cookin'** и прочитайте меню, висящее справа. Среди различных названий блюд вы увидите "почку". Скажите Перри, что вы слегка проголодались и не прочь перекусить (4, 4). Он даст вам почку удава в меду. Конечно, звучит аппетитно (правда, не очень), но это не то, что вам сейчас нужно. Зато, если вы добудете ратзассовскую почку, то вы сможете ее заменить на эту, удавью, и, возможно, пропажи никто не заметит.

Идите в Центр и повернитесь в сторону бара (можно почитать меню сверху). Откройте холодильник (**refridgerator**) и возьмите оттуда человеческую почку, а уж поддельную Джейк поставит туда сам.

Отправляйтесь к киберпанку Ратзассу и верните ему его "собственность". Тот вполне удовлетворится полученным и сообщит вам код для вызова лифта. Можете его не запоминать — Джейк все сделает за вас.

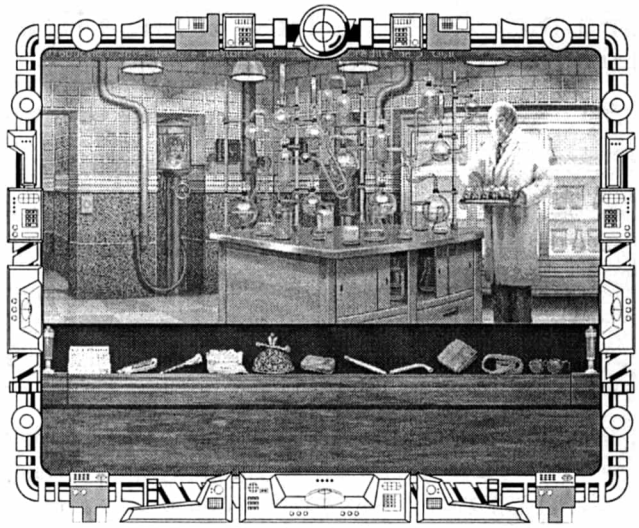
Идите в Центр и там повернитесь к двум лифтам. Вам нужен правый из них. Наведите курсор на кодовую панель (**keypad**) и дайте команду **Press**. Лифт тут же услужливо откроет свои створки, и вы подниметесь в Лабораторию.

Лаборатория окажется не очень большим помещением с огромным количеством самых различных химических приборов. Здесь находится ученый по имени Сесиль (**Cecil**) и несколько его помощников. А вот теперь пригодится шапочка Эла. Примените ее на Сесиле, и тот впадет в гипнотический транс. Джейк попросит его постоять смирно, и Сесиль смиренно ответит "Да". Теперь вам доступна панель управления био-порталом, который находится в центре помещения. Вначале вы должны к ней "обратиться" (**bio-chamber control panel... access**). Вы увидите

несложный пульт управления неведомым устройством. Нажмите кнопки в следующей последовательности: 2, 1, 3, 4. Счет идет слева направо, зеленую кнопку слева не считайте.

Как вы думаете, кто перед вами появится? Доктор Дуплицидус, собственной персоной. Он злобно скажет, что его отвлекли от крайне важной работы. После чего уставится на вас в ожидании объяснений.

Повернитесь к столу, на котором проводится 'Эксперимент #3'. Рядом находится доска, исписанная различными формулами. Поверните (**slide**) ее и увидите несколько формул и надпись, гласящую о том, что это формула Нейтрализатора вейатразина. Называется этот препарат **P3**.



Здесь рождаются на свет новые виды химического оружия.

Поговорите с Доктором на эту тему (4, 2). Джейк предложит все что угодно в обмен на этот препарат. Вскоре вы окажетесь на операционном столе. Намерения Доктора пока весьма расплывчаты. Впрочем, он даст вам знать, что считает вас сумасшедшим и не верит в бред о каком-то Эле Фи и его машине времени. Соответственно, он думает, что 2120 год — это ваше родное время. Покажите ему старую фотографию вашей семьи. Джейк расскажет довольно грустную (и правдивую) историю гибели жены и дочери, невольным виновником которой он стал. Его рассказ будет сопровождать видеоролик — своеобразная зарисовка из его семейной жизни. Счастливая мать с дочерью отправляются в небольшое путешествие и даже не подозревают, как трагично эта поездка для них закончится...

Джейк хотел покончить с жизнью, так как был не в силах перенести случившееся. Но Майк удержал его от этого поступка и вернул ему веру в жизнь. Так же, как и сам Джейк помог когда-то Петру и выручил его из беды...

Для Дуплицидуса этот рассказ и фотография явились всего лишь доказательством правдивости слов Майка. Он даст вам пробирку с антидотом, и вы вдвоем отправитесь к машине времени. Доктор выразит желание отправиться с вами. Джейк соглашается, и через мгновение вы оказываетесь на крыше Салуна. Но, оказывается, у злого гения другие планы. Он заявляет, что немедленно хочет отправиться в самое приятное для него время — время, когда зверствовала испанская инквизиция. Желание, конечно, странное, но ведь никто не говорил, что у Доктора все в порядке с психикой. Прощай, Дупл. Будем надеяться, ты быстро найдешь нужную кодовую комбинацию из триллиона возможных...

Итак, вы идете к Элу и даете ему противоядие. Друг вне опасности, а в воздухе уже чувствуется сильный запах следующего приключения.

Ральф Фон Гав-Гав: Тайное Правительство — Ralph Von Wau-Wau: The Government Conspiracy

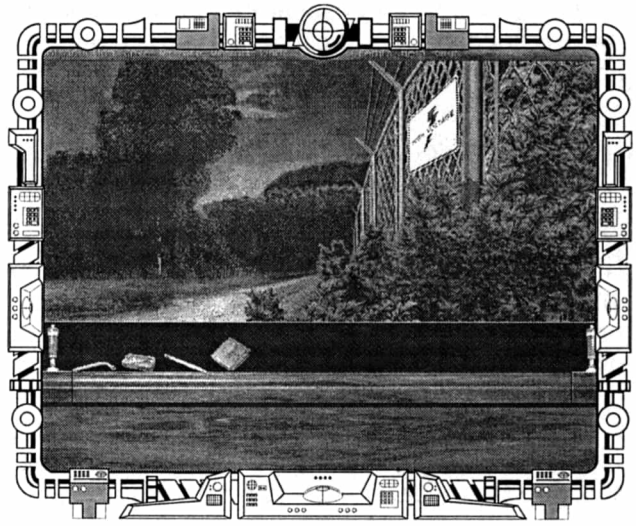
В этом приключении вы должны помочь вашему старому приятелю Джо в поисках его собаки. Зовут собаку Ральф Фон Гав-Гав. Джо почти уверен, что ее похитили военные для проведения экспериментов с каким-то новым биологическим оружием. Причем, это не просто догадки, есть и доказательства. Так что вам придется столкнуться не просто с каким-то негодяем, а с настоящим правительством. Итак, приключения продолжаются.

Первым делом поговорите с Джо (**Joe**) — хозяином собаки. Кстати, Джо — немой и свои слова будет писать в блокноте и показывать вам. По этой причине разговор окажется достаточно длинным (1, 1, 2, 3, 4, 5, 2, 1). Джо расскажет все, что знает про обстоятельства похищения, и попросит у вас помощи.

Выходите на улицу, и там вас встретит Джо, который предложит немедленно отправиться на военную базу, где скорее всего находится Ральф. Садитесь в вашу машину и через несколько часов пути окажетесь у территории, огороженной металлической сеткой, по которой течет сильный ток.

Недалеко находится будка охранника, который к тому же является и оператором, управляющим подачей тока на ограждение и основные ворота. Попытайтесь войти в эту будку, но конечно же ничего не получится. Тогда поговорите с Джо (2), чтобы он как-нибудь отвлек охрану. Джо удалится, а вы тем временем повернитесь к вашему джипу и возьмите оттуда рюкзак с различными полезными принадлежностями, которые вы получите, если откроете его. Теперь можно зайти в будку охранника (там уже никого нет).

Посмотрите на панель управления (**control panel**) — именно она предназначена для управления основными охранными системами. Обратите внимание на винты, которыми прикручена ее крышка. Отвинтите их ножом, найденным в рюкзаке. Теперь ее (крышку) можно снять. Вы увидите три держателя: на верхнем и нижнем находятся индикаторные лампы, а на среднем — переключатели. Во-первых, поверните (**rotate**) их все. А затем поменяйте местами верхний и нижний держатель. Поставьте крышку обратно и завинтите ее винтами. Теперь вы видите, что хотя все системы включены, тем не менее индикаторы горят красным светом. Переключите (**flip**) все четыре рычажка, и загорятся зеленые индикаторы, хотя все системы отключены. Хитрый прием, не правда ли?



Схватись за забор под током и конец мучениям.

Выходите из будки и разрежьте сетку (**fence**) кусачками (**wire cutters**). В ней появится солидная дыра, через которую можно спокойно пролезть. Джо последует за вами. Итак, вы на территории базы.

Снимите с подъемника кусок брезента (**tarp**) и поверните (**turn**) катушку (**winch**). Прикрепите ваш брезент к спустившимся крючкам (**clamps**) и снова поверните катушку. Брезент поднимется и закроет вас от посторонних глаз.

Среди ваших вещей есть ботинки на присосках (**suction cups**). Примените их на воротах основного входа (**entrance**) и окажетесь перед вентиляционной решеткой, которую легко можно открыть при помощи рычага от домкрата, который остался у вас еще с истории с шоколадными деревьями. Лезьте в вентиляционный люк и окажетесь в полной темноте. Чтобы хоть что-то видеть, оденьте очки ночного видения (**goggles**), которые тоже были в рюкзаке. Видимость немного улучшится, но все равно оставляет желать лучшего.

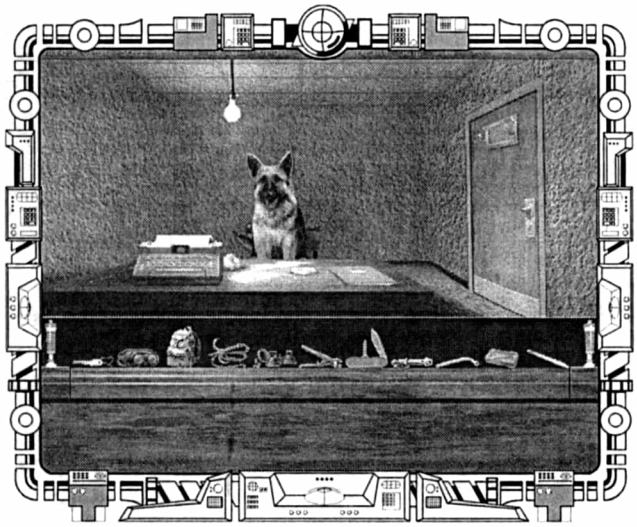
Вентиляционный лабиринт очень запутан и извилист. Кроме того, ориентиров почти нет (кроме вентиляторов и решеток). А вам предстоит найти помещение, в котором находится Ральф. Заглянуть в любую комнату можно, посмотрев сквозь вентиляционную решетку, а уж их впереди очень много. Чтобы не заблудиться, старайтесь быть как можно внимательнее. Если же видите, что идете правильно — записывайтесь. Ниже приведен полный путь до нужной решетки:

Прямо, налево, налево, пропустить два поворота направо и идти в третий, прямо до конца, направо, прямо, после решетки налево, прямо, налево, направо, налево до конца, налево, налево, направо, налево, после решетки идти направо, направо, налево, налево, направо, направо, налево, у перекрестка налево, направо, налево, направо, налево, налево до решетки.

Вы придете к той самой решетке, заглянув через которую, вы увидите Ральфа, сидящего за столом перед каким-то военным. Недалеко расположились ученый и генерал. Возможно, вас несколько удивит тот факт, что Ральф умеет разговаривать, да еще на чистейшем английском. Порой даже лучше, чем Джейк. Но странно не это, а то, что в игре никак не объясняется сие обстоятельство. Может быть в США (там, где создавалась игра) говорящие собаки — это пошлая обыденность. А может быть, пес заговорил после общения с военными — как известно, они кого хочешь заставят говорить. Но, честно говоря, вероятнее всего другой вариант, разговорчивость Ральфа — это, скорее всего, последствия экспериментов над ним. Это доказывает и "голосовой процессор", стоящий на столе. Ну да ладно, оставим неясность на совести авторов игры. Сейчас важнее как-то выдворить "лишних" людей из комнаты. Пройдите по коридору чуть подальше и выключите все три вентилятора, находящиеся там. После чего возвращайтесь к люку. Как видите, в комнате сидит только "Ральф — Одинокий Волк".

Снимите с люка решетку (**grille**). После этого примените крюк (**grappling hook**) на краю люка и окажетесь в комнате. Ральф довольно радостно встретит вас, и его можно понять — как еще можно встретить Джейка, как не с радостью.

Итак, пес найден, пора отсюда выбираться. Возьмите с двери военную форму (**uniform**) и обыщите ее. В одном из карманов вы найдете ключ. Примените этот ключ на столе и затем откройте его (стол). Там окажутся кое-какие секретные документы, прочитав которые, вы узнаете пароль, который поможет в скором времени выбраться отсюда.



Исполняющий обязанности прокурора.

Чтобы вас не задержали сразу же при выходе из комнаты, оденьте военную форму на себя. Смотрится неплохо. Откройте ваш бумажник и примените карточку водительских прав на замке (**lock**) двери. Теперь ее можно открыть и спокойно выйти. Сейчас вы можете сразу попытаться бежать отсюда, но Ральф (подлец этакий) не согласится на это, упоминая про еще какую-то собаку, которую вы, по его мнению, просто обязаны спасти. Что ж, придется искать еще одну. Но не пугайтесь, больше лезть в вентиляцию не нужно. Просто обнюхайте (**sniff**) все три двери справа от главного входа, и за одной из них обнаружится овчарка по имени Тина. Оказывается, это сестра Ральфа. Здесь вам предстоит понаблюдать за трогательной сценой встречи родственников после долгой разлуки. Кстати, Тина окажется такой же "разговорчивой" как и Ральф, вот только голос у нее женский (что вполне понятно).

Подойдите к основному входу и тут же возвращайтесь обратно. Позвоните по телефону (**dial**), и Ральф с сестрой сядут на подъемник.

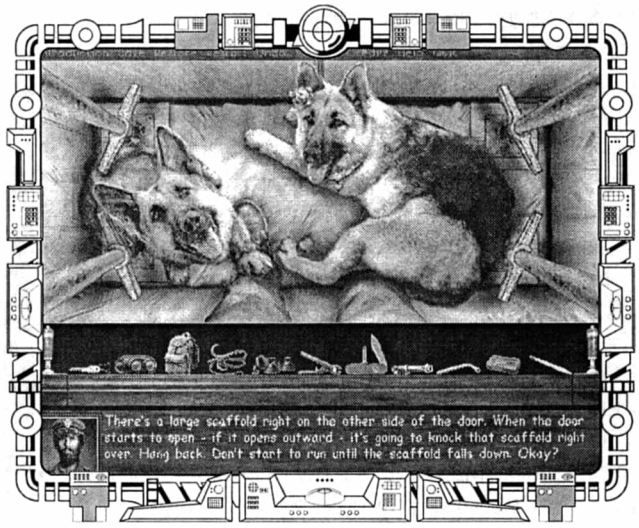
Вы же должны набрать пароль. Первый — это **Gmougn**, второй — **Moan**. После чего вам в виде текста будут расписывать подробности побега, и все закончится тем, что вы окажетесь снова в Салуне Каллэхена. Закончилось ваше пятое приключение, и скоро начнется последнее, шестое. Самое главное.

Байкер: Последнее Приключение — The Biker: The Final Quest

Итак, как было уже сказано — это последнее приключение, в котором вам предстоит встретиться с Параболусом, Гингранишем и с Верховными Силами, которым вы должны предъявить нечто такое, ради чего Вселенная должна продолжить существование, то, чего нет в других цивилизациях.

Сразу после вашего прибытия в Салун из последнего приключения с вами заговорит байкер, который с недавнего времени постоянно крутится в баре. Он назовет себя Параболусом и скажет, что наблюдал за всеми приключениями Джейка и, кажется, нашел, что предъявить на Совете Верховных Сил. Это — юмор. Да, юмор. Насколько известно Параболусу, ни в какой другой галактике нет ничего подобного, и это явление является уникальным. После своих разглагольствований байкер/Параболус оставит вам бутылку неизвестного напитка и бокал, а сам удалится, предложив вам тоже сходить на совет. Для этого вам нужно выпить его напиток и просто выйти из бара.

После ухода Параболуса в Салуне поднимется страшный шум. Заговорят все. Кто-то склонен верить байкеру, а некоторые будут доказывать, что он сумасшедший. Тем не менее, все захотят выпить напитка и попробовать выйти из бара. Любопытство взяло верх.



Они выбрали безопасный секс.

Возьмите с прилавка зеленую бутылку и вылейте ее содержимое в ваш бокал. После того, как все попробуют неведомое питье, выходите из бара и окажетесь... нет, не на улице, как можно было ожидать. То, что откроется вашим глазам — гораздо более грандиозное зрелище. Нет ни неба, ни земли. Вокруг только переливающийся всеми цветами радуги свет. А впереди огромное здание, по своей архитектуре напоминающее древнегреческие храмы. Все, кто пошел с вами, выразят свое восхищение по поводу увиденного.

Поднимайтесь по широкой лестнице и попадете в коридор, по обеим сторонам которого находятся двери. Сейчас нужно найти офис Параболуса, так как он просил зайти к нему.

Во-первых, посмотрите (**Look to**) на все двери. А во-вторых, постучите (**Knock on**) в те из них, которые имеют названия в таком порядке:

Mime, Other, Says, Toothpick, Thieve, Airy, Best, Won

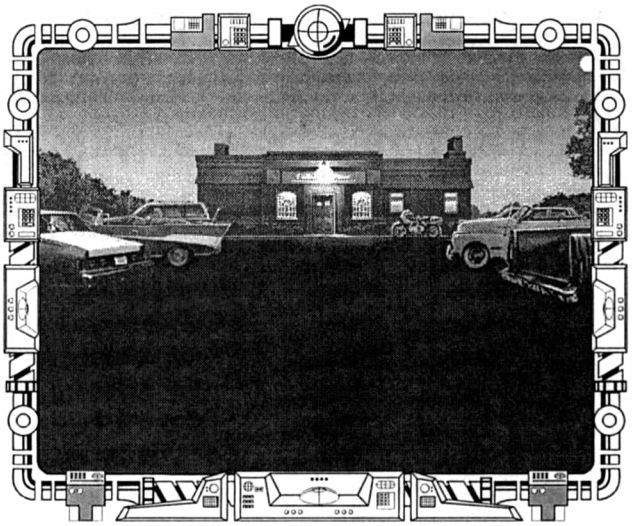
После чего дверь **Won** откроется. Это и есть офис Параболуса, в который вы дожны зайти. Наш байкер сидит за столом и пишет что-то в своих бумагах.

Рядом стоит компьютер, на экране которого виднеется заставка игры **SimUniverse** (их аналог игры SimCity). Как вскоре выяснится, наша Вселенная — это часть игры в **SimUniverse**. Называется она (по игре) **Raymond**. Гингранишуправляет другой Вселенной, которую назвал **Flutwug**. Вот такой поворот сюжета. Впрочем, продолжайте...

Поговорите с Параболусом и задайте ему все возможные вопросы. Он скажет, что немного занят, и попросит подождать. Ждать можно до бесконечности, программа игры реагирует на определенное число действий. Попробуйте дать ему все ваши предметы по порядку, затем еще раз, потом можно снова поговорить с ним. Один раз, например, его терпение лопнуло после попытки в третий раз отдать ему рычаг от домкрата. В другой раз, его добила попытка поговорить с ним в четвертый раз. В общем, долго ждать не придется. Рано или поздно ему это надоест, и вы отправитесь на совещание.

Вы попадете в большой зал, сильно напоминающий залы суда на Земле. На кафедре будет стоять "прокурор" Гингранишь, а за столом пониже — три советника, которые и решат судьбу галактики. Здесь предстоит много разговоров и речей, протекающих без вашего вмешатель-

ства. Когда, наконец, вам дадут слово, просто отдайте свисток и шоколад любому советнику. Свисток является символом умения приручать и общаться с животными, а Шоколад — доказательством того, как два жителя вселенной могут объединить усилия для достижения одного результата. После этого Параболус расскажет про юмор, свойственный жителям вселенной **Raymond**. Советники заинтересуются этим, но тут все испортит Гингранiш. Он скажет, что юмор не является уникальным свойством галактики Параболуса. Он есть и во вселенной **Flutwug**, управляемой им, Гингранишем. Советники посовещаются и потребуют уточнения этих сведений. После чего двое из них покинут зал. С ними уйдет и Гингранiш. Третий советник останется ждать доказательств уникальности юмора Вселенной **Raymond**.



А вот теперь можно попить пивка.

После совещания вы окажетесь в коридоре. Вернитесь в зал суда (курсор в нижнюю часть экрана) и возьмите с кафедры блокнот (**notepad**) Гингранiша. Примените на нем карандаш, и вашим глазам откроются следы от надписи, сделанной там недавно Гингранишем. Эта надпись ясно говорит, что Гингранишу известен пароль доступа к галактике Параболуса, и что он сегодня "перекупил" в игре **SimUniverse** юмор для **Flutwug**'а. Выходите из зала (курсор точно в середину экрана).

Идите в офис Параболуса и используйте его компьютер. На запрос о пароле выберите **Schott**. Следуйте диалогу (1, 2, 2, 2, 3, 4, 1, 1, 4). Таким образом, вы продадите весь юмор из **Flutwug**'а и заодно поменяете пароль доступа в систему Гингранiша. Используйте компьютер снова. На запрос о пароле выберите **Glinda**. Вы в системе Параболуса. Следуйте диалогу (1, 1, 1, 1, 2, 4, 3, 4, 2, 2, 4). Это проделано для того, чтобы купить весь юмор для нашей Вселенной и заодно восстановить его атрибут "Не продается" (**not sell**).

Выйдите в коридор и наведите курсор в середину экрана. Вы попадете в Зал. Поговорите там с Советником (5), и заседание продолжится. Но уже без Параболуса, так как он куда-то исчез. На этот раз уникальность юмора в нашей Вселенной будет доказана, а мошенничество Гингранiша раскрыто. Вас отправят обратно на Землю.

И вот вся ваша компания снова в Салуне. Там вы встретите и Параболуса. Все будут поздравлять друг друга с победой. И начнется праздник, к которому через некоторое время присоединятся наши новые друзья — Верховные Советники. Они вместе с Джейком и его друзьями поднимут бокалы за процветание прекрасной Вселенной с названием Рэймонд.

Koala Lumpur: Journey to the Edge

Коала Лумпур: путешествие на краю

Издатель	**Broderbund Software**
Производитель	**Broderbund Software**
Год выпуска	**1996**

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Операц. система	**версия для DOS, версия для W95**
Объем	**1CD**
Графика	**высокое разрешение**
Ролики	*рисованные*
Задние планы	*рисованные*
Оперативный 3D синтез	*отсутствует*
Управление	*мышь*
Особые требования	*отсутствуют*

РЕЙТИНГ

Суть игры	*удивительные приключения суперкоалагероя и его прикольных друзей в процессе решения задачи по спасению Вселенной*
Мир игры	*сплошное воображение в комиксовом стиле, никаких связей с реальностью*
Тип игры	*злобно-юмористический квест*
Атмосфера игры	*ужасно забавно и весело*

Графика	*дешевовато, но забавно*
Звук	
атмосфера	*достаточна*
музыка	*неплохо*
шумы, эффекты, голоса	*хорошо*
Концепция	*превосходно*
Заставка	*скорее забавно*

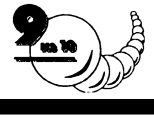
Оригинальность	
на сегодня	*полнейшая*
на момент появления	*полнейшая*
кроме игр той же серии	*нет таких*
Сюжет	
игровой мир	*прекрасно*
предистория	*замечательна*
вживаемость в процесс	*полнейшая*
набор вооружений	*нет*
общее впечатление	*отлично*
Жестокость	*юмористическая*

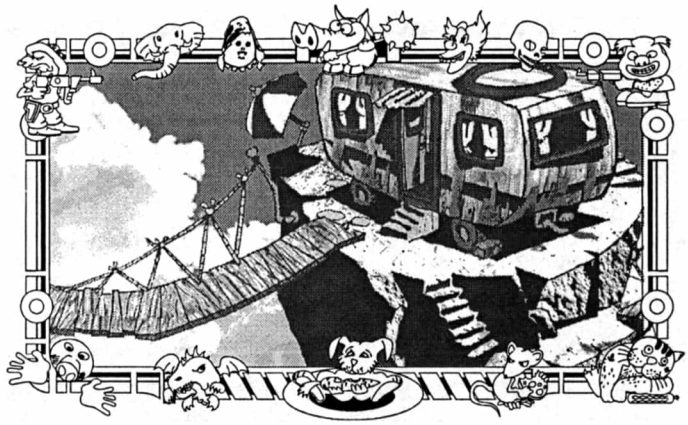
Прекрасное воображение авторов.
Действительно симпатичные забавные герои.

Графика действительно могла бы быть и получше.

Удивительно забавная игра, сделанная на ограниченном бюджете.

общий рейтинг





Не промахнитесь мимо мостика.

“Коала Лумпур: путешествие на край света” — это комический квест с острым юмором, яркими персонажами и неимоверно смешными диалогами, над которыми можно долго смеяться (особенно долго вы будете смеяться, когда узнаете, что все они на английском языке — это, пожалуй, единственный недостаток игры, хотя, если посмотреть на это с другой стороны, то его можно рассматривать не как недостаток игры, а как недостаток нашего образования). Вам предстоит пройти через удивительные сюрреалистические миры, наполненные многочисленными головоломками, от которых вы получите огромное удовольствие, если сможете решить их самостоятельно или с помощью небольших подсказок с нашей стороны.

Героический сумчатый экстрасенс Магистр Магии Коала Лумпур вследствие своей гениальной рассеянности неправильно произносит магическое заклинание, которое, если его не исправить, неминуемо приведет к Апокалипсису Комической Вселенной. Познавший про это добрый Вселенский Разум Елла вызывает Коалу “на ковер”, чтобы сделать ему выговор с занесением в личное дело экстрасенса. Чтобы отмыть свою запятнанную репутацию, Лумпур будет вынужден собрать части магического манускрипта, разбросанные по всей Комической Вселенной. И с помощью Мультяшных Пророчеств, записанных в этом судьбоносном документе, спасти Вселенную, ввергнутую в хаос.

Во время путешествия Коалу будет сопровождать его верный друг доктор Динго по прозвищу “Недалекий”. Само прозвище говорит за себя, поэтому мы воздержимся от описания этого персонажа, с которым вам предстоит еще довольно близко познакомиться.

Теперь перейдем к описанию самого маленького, но в то же время самого главного персонажа игры, совместив это с описанием пользовательского интерфейса, поскольку Флай (так его зовут) является как бы связующим звеном между игрой и геймером. Возможностью совершать какие-либо действия в ходе игры вы обязаны исключительно этой маленькой мухе. Курсором мыши, который в большинстве квестов имеет форму стрелки и является чем-то отделенным от персонажа, будет сам Флай. Благодаря этому оригинальному решению с помощью мыши вы сможете совершать следующие действия:

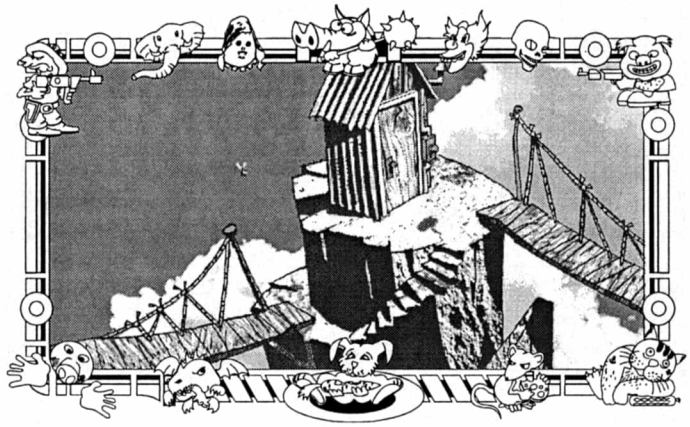
1. Передвигать персонажи с помощью движений мыши.

2. Брать различные предметы (для этого необходимо просто приземлить Флая на нужный вам предмет и щелкнуть кнопкой мыши).

3. Размещать предметы в инвентории, которым является феска Коалы (кстати, тоже очень хорошее решение, благодаря которому в игре отсутствуют различные дополнительные оконные меню, что делает процесс более реалистичным).

4. Брать предметы из инвентория. Для этого необходимо просто навести курсор на феску и щелкнуть кнопкой мыши. Оказавшись внутри, выберите необходимый предмет и щелкните по нему.

5. Открывать двери, приводить в движение различные рычаги и механизмы и т. д. Все это можно очень просто сделать, щелкнув на предметах, от которых вы ожидаете какого-либо эффекта.



Как долог и тернист путь к сортиру.

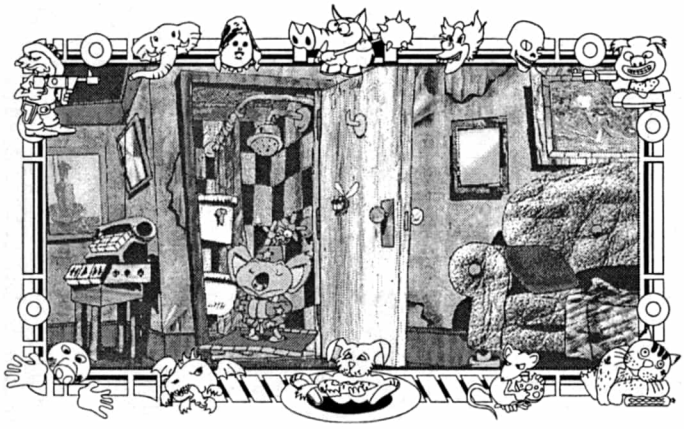
В процессе игры вы попадете в эксцентричный мир книжных комиксов. Туф Луф, повелительница Потока Сознания, Вуди Нот, правитель Страны Потерянных Вещей, и Анни Боди, создательница Небесного Ока, — только некоторые из героев, которых вы встретите во время поисков потерянного манускрипта.

Прохождение игры

Атолл доктора Динго

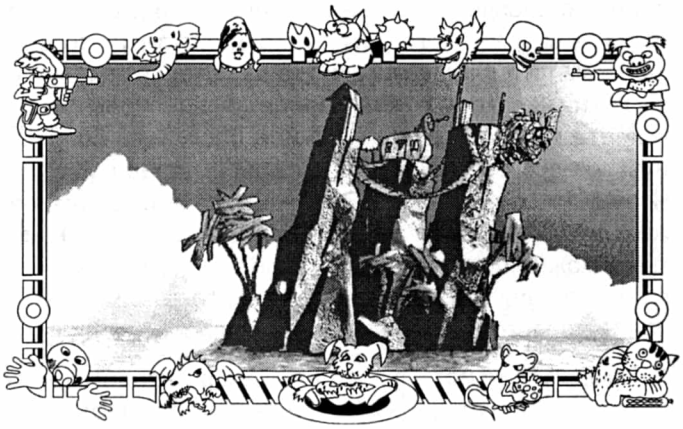
Целью первой миссии является поиск и освобождение доктора Динго, оказавшегося в заточении в собственном сейфе. Этот сейф вы обнаружите в трейлере, который на самом деле является ни чем иным, как офисом доктора. Обнаружив сейф, исследуйте его интерьер. Для этого воспользуйтесь своими природными данными и полезайте в замочную скважину. Но не особенно-то рассчитывайте на радушный прием, поскольку, похоже, Динго встал сегодня не с той лапы. А скорее всего, это объясняется тем, что достопочтенный доктор не питает ни малейшей симпатии к насекомым, из-за которых ему часто приходится чесаться. Ну как объяснить ему, что насекомые, как и люди, бывают разные? Он вышибет вас оттуда быстрей, чем вы успеете махнуть крылом. Но поскольку ваш босс, мудрый и великий Коала Лумпур, является лучшим другом Динго, это досадное недоразумение будет в скором времени урегулировано. Чтобы освободить этого грубияна, вам придется немного попотеть. Опережая события, скажем, что существует два способа сделать это: можно взломать компьютерную систему защиты, а можно прибегнуть к физическому уничтожению преграды с помощью зенитно-ракетного комплекса доктора Динго. Если вы сторонник грубой физической силы, можете пропустить описание первого способа и перейти непосредственно ко второму.

1. Компьютер системы защиты сейфа входит в локальную сеть, которая является одним из гениальнейших творений доктора Динго. Работой сети управляет мейнфрейм, который расположен глубоко в недрах этого острова в лаборатории Динго. Попасть туда можно, только спустившись на лифте, который Динго по понятным только ему одному соображениям разместил в



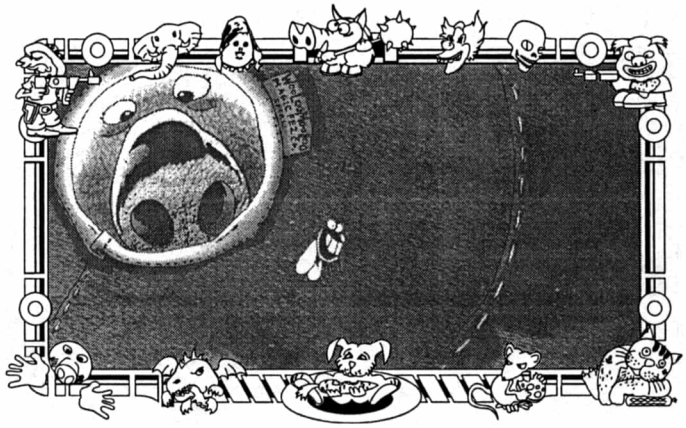
Дверь гостеприимно распахнута.

ватер-клозете. Но спешите сразу же бежать туда, поскольку шпионофоб доктор Динго установил там систему доступа по электронному ключу. Электронную карточку вы сможете обнаружить на последней странице в зеленой книге, которая находится на полке в шкафу рядом с сейфом. Особое внимание следует обратить на распорядок дня, который педант Динго составил в своем журнале (зеленая книга). Похоже, док собирался сменить пароль на вход в компьютерную систему, но судя по тому, что он уже наверное довольно долго прохлаждается в своем сейфе, это вряд ли ему удалось. Во всяком случае, запишите старый пароль (**Steamer**). Он вам еще пригодится. Приглядевшись повнимательнее, вы вероятно заметите, что на каждой странице вместо ее порядкового номера расположены буквы и какие-то непонятные символы. Запишите их (“**pememez**” и символ бесконечности). Это пригодится вам в дальнейшем. Прихватив с собой электронный ключ, отправляйтесь к ватер-клозету. Великий маг Коала должен будет помочь вам открыть дверь этого памятника технического гения доктора Динго. Вставьте карточку в электронный замок. Оказавшись внутри, не удивляйтесь тому, что кнопки панели лифта не функционируют (очевидно, Динго опять забыл оплатить счета Ленэнерго). В лифте находится ручная динамомашина, которая как раз рассчитана на одну медвежью силу. Здесь вашему боссу придется немного попотеть самому. Чтобы объяснить это ему, щелкните мышкой, направив ее предварительно на рычаг машины. Спустившись в недра секретной лаборатории доктора Динго и оказавшись в кромешной темноте, вы на собственной шкуре ощутите власть всемогущего Ленэнерго. К счастью Динго предусмотрел это и принял кое-какие превентивные меры. Поворачивайте направо и ступайте вперед, пока не натолкнетесь на светящийся предмет, который представляет собой аварийный рубильник. Ну вот, теперь можно приступать к реализации плана по освобождению дока. Слева от входа в лабораторию будет находиться главный компьютер. Но прежде чем взломать систему, найдите коммутатор и установите правильное соединение между узлами сети, иначе все ваши усилия, направленные на передачу данных от одного компьютера к другому,



Этот остров только кажется обитаемым.

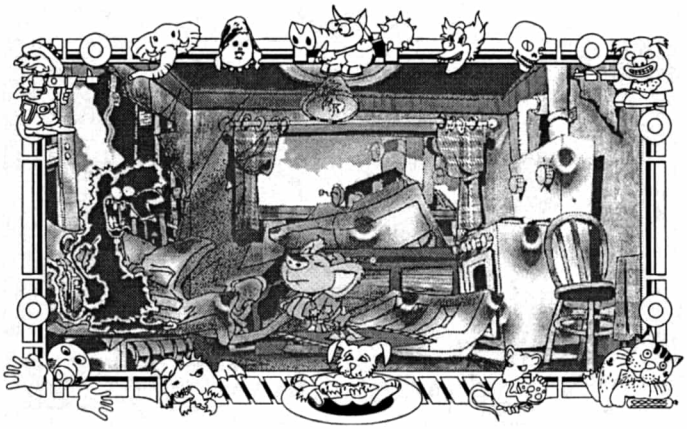
потерпят фиаско. Чтобы сеть работала нормально, установите переключатель в положение 2x2. Когда вы сделаете это, отправляйтесь к главному компьютеру и разделайтесь с ним так, как когда-то Кевин Митник разделывался с сетями министерства обороны США . Для входа в систему необходимо набрать пароль, который вы обнаружили в журнале доктора Динго (**Steamer**). Далее изучите оригинальный интерфейс, разработанный самим доком, и войдите в программу шифровки и дешифровки сообщений. Теперь введите буквы, записанные на каждой из страниц журнала Динго, в той же последовательности. Символы являются указателем на систему шифрования. Вы должны будете выбрать именно эту. После того, как будет нажат ввод, перед вами появится пароль для входа в систему защиты сейфа (**Bananas**). Не забудьте передать этот пароль на компьютер сейфа. Сделать это можно с помощью кнопки передачи сообщений, которая находится на панели управления главным компьютером. Хотелось бы вас заранее предупредить, что система защиты сейфа предусматривает идентификацию объекта по запаху, поэтому обязательно прихватите с собой из лаборатории рабочий халат господина Динго, источающий неповторимый аромат хозяина. Теперь можете возвращаться в офис. Включите компьютер, если вы этого еще не сделали, загрузите пароль, предварительно напялив на себя халат Динго. Дальнейшее будет делом техники.



Этому поросенку не страшен никакой серый волк.

2. Чтобы взорвать сейф доктора с помощью ракетной установки, для начала вам будет необходимо указать цель. А целью, как вы наверное уже успели догадаться, будет доктор Динго собственной персоной. Для этого вы должны, воспользовавшись ключом из желтой книги и паролем (**Steamer**) из зеленой, проникнуть в святая святых — лабораторию доктора Динго. Найдите рубильник и включите свет. Затем разыщите то, что, похоже, является прабабушкой графической станции (она находится как раз напротив коммутатора). Эта груда железа способна генерировать различные изображения. Прежде, чем вы воспользуетесь ее потрясающими возможностями, подключите графическую станцию к главному компьютеру с помощью коммутатора. Создайте фоторобот доктора Динго и загрузите его на главный компьютер. Соедините главный компьютер с компьютером зенитно-ракетного комплекса. Войдите в систему, воспользовавшись паролем (**Steamer**), отыщите фоторобот в области хранения информации и загрузите его в ЦВК комплекса. Возвращайтесь к терминалу ЗРК (не ищите его в лаборатории, он находится наверху), включите его и подтвердите выбранную вами цель. Затем без малейшей пощады можете расстрелять доктора. Возвращайтесь к трейлеру, чтобы посмотреть на результаты проделанной работы.

Конечно же, долгое пребывание в заточении не смогло не оставить отпечаток на психике доктора. А попросту, старик слегка двинулся. Вам приходилось когда-либо заниматься лоботомией?



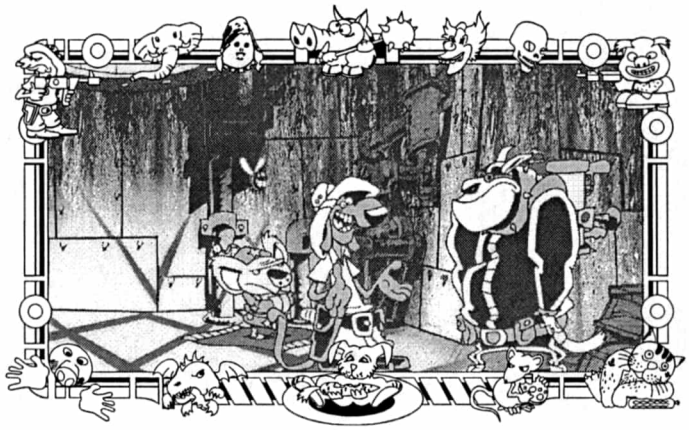
Логово местных бомжей.

Ничего, надо привыкать. Внедряйтесь в черепную коробку сумасшедшего доктора и вставьте его шарики и ролики туда, где им и положено быть. Для этого надо будет действовать с ювелирной точностью. Сначала направьте курсор на объект, щелкните кнопкой мышки, чтобы взять его, а затем установите его в одном из полушарий, снова щелкнув мышкой. То же самое проделайте с другим. После завершения операции вы можете гордиться собой. Опыты профессора Преображенского — просто детская забава по сравнению с тем, что вы сейчас провернули.

После того как вы просмотрите фрагмент анимации, изображающий, как доктор Динго и Коала Лумпур покидают атолл, вам будет предоставлена возможность выбрать любой из трех оставшихся эпизодов игры. Каждый из них будет представлен картинкой на карте, находящейся внутри машины времени. По ходу часовой стрелки они будут выстроены в следующей последовательности: “Атолл доктора Динго”, “Страна потерянных вещей”, “Поток Разума” и “Небесное Око”.

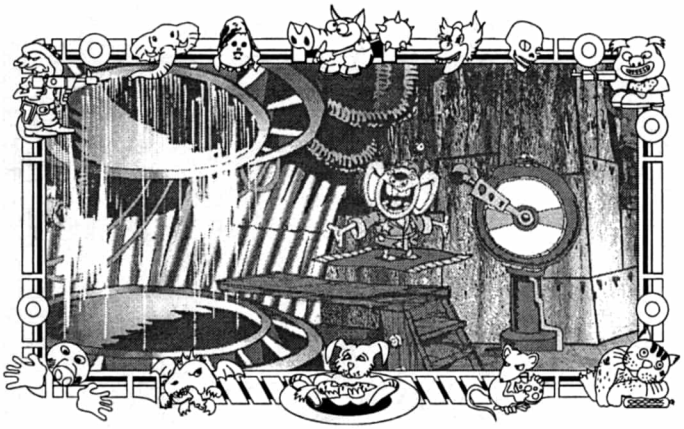
Страна Потерянных Вещей

Оказавшись в этом удивительном месте, которое чем-то очень смахивает на обыкновенную барахолку, в первую очередь обратите внимание на останки кого-то, кто уже успел побывать здесь до вас. Кто-то будет представлен единственным суставом берцовой кости. Ее вы обнаружите справа от того места, где приземлилась ваша Машина Времени. Возьмите кость и поместите ее в феску Коалы. Немного правее вы обнаружите хвост покореженного самолета времен Второй Мировой войны. Давайте взглянем, что же находится там внутри. Оказывается, это всего лишь самый заурядный вход в самый заурядный лабиринт. Смело отправляйтесь туда. Двигаясь по лабиринту, поверните два раза направо. Вы обнаружите поляну Потерянной экспедиции. Поднимите и прочтите журнал Потерянной Экспедиции (читать, в принципе, его не обязательно). Затем снова вернитесь в лабиринт. Двигаясь вперед, поверните один раз направо. Вы окажетесь на поляне, которую вам необходимо будет осмотреть. Вам следует отыскать гаечный ключ, взять его и переправить находку в феску Коалы. Снова полезайте в трубу. Поверните направо, затем налево. Вы окажетесь там, откуда вы и пришли, и увидите вашу чудо-машину, которую еще никто почему-то не догадался угнать. Однако не особенно радуйтесь этому обстоятельству, потому что вам снова придется ее оставить без присмотра, так как предстоит новое путешествие по лабиринту. На той поляне, где вы сейчас находитесь, находится еще один вход. Отправляйтесь туда. В скором времени вы окажетесь на поляне, куда выходит труба с задраенным концом. Здесь вам пригодится кое-что из того хлама, кото-



Разговор по душам.

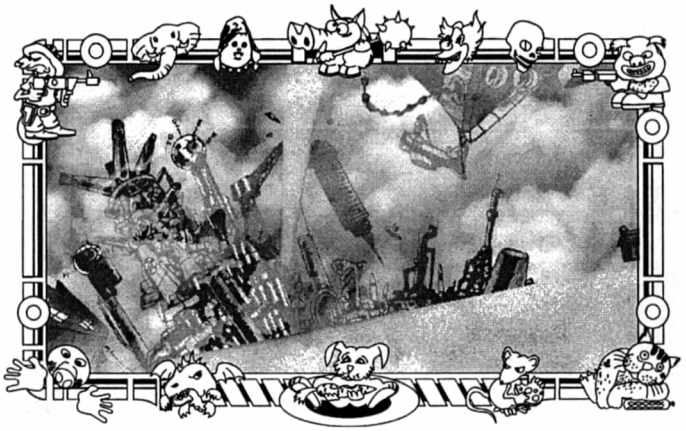
рым вы успели завалить феску Коалы. Как нетрудно будет догадаться — это гаечный ключ. Но прежде, чем открыть "кингстоны", осмотрите поляну и заберите все, что сможете унести (а именно, сломанный телевизор). Принимая во внимание ваши внушительный габариты, можно заранее сказать, что упражнения с гаечным ключом будут вам не по силам. Поэтому придется прибегнуть к услугам, которые любезно предоставит вам ваш спутник Коала. Для этого щелкните по его феске. Когда вы окажетесь внутри ее, щелкните по гаечному ключу. После этого до медведя дойдет, что от него требуется, и он тут же примется за работу. После того, как труба будет открыта, вы автоматически окажетесь внутри. Двигаясь навстречу светлому будущему, сделайте поворот налево на первом перекрестке, а затем поворот направо на втором. Теперь вы окажетесь на поляне с катапультой на ней. Чтобы избежать нежелательного в данный момент катапультирования, достаньте из фески Коалы кость и поиграйте с лазерными лучами катапульты в кошки-мышки. После того, как катапульта сработает, щелкните на вход в трубу прямо перед ней. Сделайте поворот налево. Вскоре вы обнаружите, что оказались на поляне с тремя выходами. Выберите ту трубу, которая находится слева от вас. Двигаясь по лабиринту и повернув направо, вы окажетесь на поляне, где будет лежать случайно забытая кем-то бомба. Щелкните по таймеру взрывного устройства, но помните, что сапер ошибается только один раз. Это вы поймете. Когда взрывной волной вас вынесет на другую поляну. Прихватите кубок, который лежит там на земле, не забыв при этом отдать находку вашему спутнику Коале. Теперь отправляйтесь в лабиринт. На развилке поверните направо. Вы должны снова оказаться на поляне с тремя выходами. Найдите трубу, перед которой лежит деревянная доска (она должна быть слева от вас), и полезайте прямиком туда. Поверните сначала направо, затем налево. Если вы точно выполните эти инструкции, вы снова окажетесь на поляне с катапультой. Возьмите кость, которой вы уже имели счастье воспользоваться в прошлый раз, и приведите в действие механизм катапульты. Затем щелкните на входе прямо за катапультой. Двигаясь по лабиринту, поверните налево. Вы снова окажетесь в комнате с тремя выходами. Следует воспользоваться тем, который будет слева от вас. Повернув направо, вы доберетесь до той поляны, на которой вы в недалеком прошлом пытались проводить опыты со взрывчатыми веществами. Используйте тот выход, который расположен прямо за кратером от разорвавшейся бомбы. Двигаясь по лабиринту, все время поворачивайте направо. При внимательном осмотре поляны, на которой вы оказались, можно обнаружить кость, которая в скором времени вам очень пригодится. Возьмите ее и положите в феску Коалы. Снова отправляйтесь в лабиринт, при каждом удобном случае поворачивайте направо. Вас занесет в комнату с четырьмя выходами. Снова войдите в лабиринт, воспользовавшись той трубой, перед которой будет лежать поношенная автомобильная покрышка, на перекрестке поверните налево. На следующей поляне вас ожидает сюр-



Дерни за рычаг и одной Вселенной станет меньше.

приз. Как только вы окажетесь там, ваши коллеги Коала и доктор Динго попадут в ловушку. Вам предоставляется уникальная возможность проявить свой героизм и освободить их. Для этого необходимо извлечь кость, которую вы недавно обнаружили, и, проявив удивительную мудрость и дальновидность, прихватили с собой. Сейчас она будет как нельзя кстати. Перенесите ее к лебедке, находящейся справа от вас и вставьте наподобие рычага, щелкнув по ней мышкой. Затем снова щелкните по лебедке, и ваши спутники будут досрочно выпущены на свободу. Воспользуйтесь выходом, находящемся на противоположном конце поляны. Приношу вам мои поздравления! Вы благополучно прошли лабиринт и теперь находитесь перед воротами Города-Свалки. Войдите в них, щелкнув по воротам. Поднимитесь одним этажом выше и щелкните по двери, которая будет находиться там. Щелкните еще один раз по двери, чтобы попасть в зал иммиграционного контроля. После того, как вас бесцеремонно вышибет верзила-охранник, снова щелкните по этой двери. Как говорится, одна голова хорошо, а полторы — лучше, поэтому на этот раз Флай разместится в голове доктора Динго. К тому же, учитывая происхождение Динго и соответствующий внешний вид, ему будет легче одному договориться с псом-охранником. А теперь утонченным эстетам и игрокам со светскими манерами настоятельно рекомендуется покинуть игру, потому что то, что сейчас предстоит вам сделать, никак не укладывается в нормы поведения цивилизованного человека (если вы еще считаете себя таковым, выступая в этой игре в роли мухи), зато это полностью соответствует кодексу поведения наших четвероногих друзей. Итак, вначале, как и подобает воспитанной собаке, вам необходимо поздороваться. Для этого скажите: “Уау-уафф!” (английские собаки здороваются следующим образом: **'Bow wow'**). Следующее движение является непременным атрибутом собачьего знакомства. Вам необходимо предоставить охраннику именно ту часть вашего тела, которая находится под хвостом и обычно используется четвероногими для идентификации друг друга. Обычно это делает та собака, которая имеет более низкий статус. Охранник должен будет обнюхать вас, чтобы проверить, а не шпион ли в самом деле? После этого надо сыграть на честолюбии охранника и сказать ему, что вы оба хорошо воспитанные, цивилизованные собаки. Скажите ему: “Ты — хороший, я — хороший!” По-английски это звучит так: **'Woof — Bark, Arf — Bark!'**. На что разомлевший барбос ответит: **'Woof whine paint'**. Скажите ему: '**Arf yelp whine**'. Дождитесь, когда он предложит вам расписаться в книге прибывающих (**'Bark grrr'**), и щелкните на кнопке с изображением пожарной помпы, чтобы оставить свою “подпись”. Если вы все сделали правильно, страж скажет: **'O'Key! Bark'** и повернется к вам спиной. Выбравшись из головы Динго, не забудьте дать охраннику “на лапу” (в прямом и переносном смысле). Для этого вполне сгодится кубок или сломанный телевизор. Для того, чтобы сделать это, просто положите предмет перед ним. После короткого разговора между Коалой и Динго охранник даст знак, что все в

порядке, и предложит вам следовать дальше. Поднявшись по трубе в помещение таможни, идите направо, где вас встретит один из ее доблестных служащих. Когда вы подойдете к нему, Флай снова окажется в голове Динго, чтобы усилить его мыслительные способности. Чтобы договориться с таможней, необходимо сделать следующее:



Впечатляет?

1. ответить на приветствие таможенника (**'Bow Wow'**);
2. обнюхать любезно предоставленный им хвост (для этого щелкните по соответствующему значку);
3. сказать: "Я — хороший, ты — хороший" (**'Arf bark Woof bark'**);
4. дождаться, когда он ответит: **'Woof whine paint'**, и сказать: **'Arf yelp whine';**
5. сделать "запись" в книге посетителей после того, как таможня даст "добро" (**'Bark grrr'**). Если вы позабыли, то напоминаю: для того, чтобы "отметиться", надо щелкнуть по кнопке "пожарная помпа";
6. когда неподкупный служащий таможни повернется к вам спиной, предложите ему взятку. Это может быть либо разбитый телевизор, либо кубок (смотря что у вас осталось).

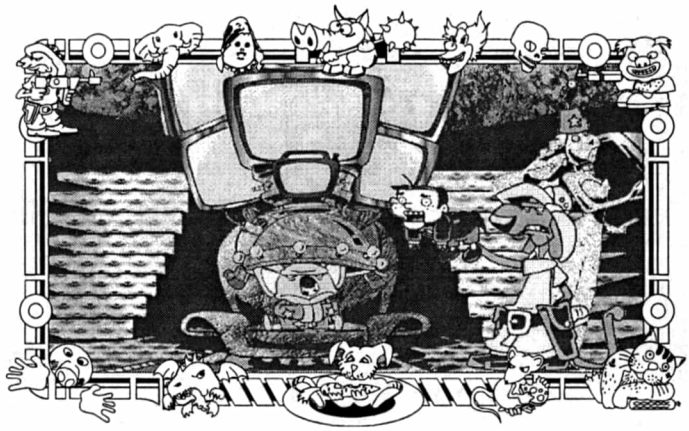
После короткого разговора между Коалой и Динго таможенник даст знак, что можно идти. Сразу после этого вы окажетесь в тронном зале великого и ужасного правителя Страны Потерянных Вещей. Имя его — Вуди Нот. Далее события будут развиваться вне зависимости от вашей воли. После того, как обладатель черного пояса по карате храбрый Доктор Динго останется лежать на полу, а мудрый медвежонок Коала попадет в ловушку, вам предстоит показать, на что вы способны, потому что дальнейшая судьба ваших спутников, а также судьбы всей вселенной будет лежать в ваших руках. Прежде всего необходимо избавиться от ревностных служителей закона. Сначала ликвидируем того, который находится справа. Этот мордоворот имел неосторожность встать как раз под мощным воздушным вентилятором. Воспользуемся этой оплошностью. Щелкните мышкой по реактивному баллону, который находится у него за спиной. Под действием силы реактивной тяги он взмоет вверх, где попадет прямо в лопасти вентилятора, который представляет собой настоящую мясорубку. Не особо огорчайтесь за него, потому что этот парень и так бы не протянул слишком долго, поскольку он являлся носителем чрезвычайно опасной информации, а как известно, кто много знает, тот мало живет. Среди запчастей, которые останутся после него, расторопный доктор Динго обнаружит часть пропавшего манускрипта. Основная цель этой миссии выполнена, однако не стоит забывать и о друзьях. (Вам еще необходимо освободить попавшего в ловушку из-за своей доверчивости Коалу.) Покопавшись в том, что осталось от первого охранника, вы обнаружите аппетитный такой

Mortal Kombat V.

на вид кусочек мяса. Он может хорошо послужить для того, чтобы заманить оставшегося охранника в огромную пушку, которая находится в противоположной стороне зала. Возьми кусочек мяса, щелкнув по нему мышкой, и поднесите его к самому носу собаки. Против такого соблазна устоять будет невозможно. Двигайтесь направо, держась от охранника на безопасном расстоянии, чтобы он не смог отобрать у вас этот лакомый кусочек, и в то же время не уходите от него слишком далеко, чтобы запах мяса мог действовать на его тонкое обоняние. Оказавшись рядом с пушкой, положите приманку в дуло так, чтобы когда охранник войдет туда в надежде наконец-то заполучить объект своего вожделения, вы могли со спокойной совестью выстрелить им из пушки, хотя общество "Охраны животных" вряд ли одобрило бы такой поступок. После того, как физическое препятствие наконец-то устранено, необходимо все-таки добраться до вредного и коварного Вуди Нота, который имел наглость похитить любимый колпак Коалы Лумпура, что сильно расстроило вашего друга. Чтобы выбраться из тронного зала, необходимо переключить рубильник, который охранял только что отправленный вами на орбиту новый спутник Земли. После того, как вы сделаете это, воспользуйтесь этой дверью, которая, кстати, находится как раз под тем местом, где сейчас томится в принудительном заточении Коала. После этого вы увидите не интерактивный мультипликационный ролик, и получите свободу действий уже только тогда, когда окажетесь в кабине вашего временно-пространственного вездехода. Теперь вы можете выбрать следующий эпизод.

Поток Сознания

Поток Сознания — это сюрреалистическая шарада, в которой вы встретитесь с роковой женщиной по имени Туф Луф. С учетом английского произношения это имя звучит как Таф Лав (**Tough Love**), что в переводе означает "Несчастная Любовь". И это вполне оправдано по отношению к ней, поскольку дело в том, что эта особа семейства кроликов слегка озлоблена на мужскую половину представителей животного мира, а виноват в этом всего лишь какой-то котяра, который разбил ее сердце, а затем бросил, оставив на память целый букет... различных паразитов. После этого случая наша дама решила оставить светскую жизнь и посвятить себя науке, в стремлении найти способ достижения психологической гармонии. Это вся краткая биография. К этому можно добавить только то, что ее характер представляет собой нечто среднее между армейским старшиной и психотерапевтом. В этом эпизоде Флаю придется манипулировать сознанием доктора Динго, чтобы "восстановить психическое здоровье" Динго с помощью "терапии", разработанной Туф Луф.

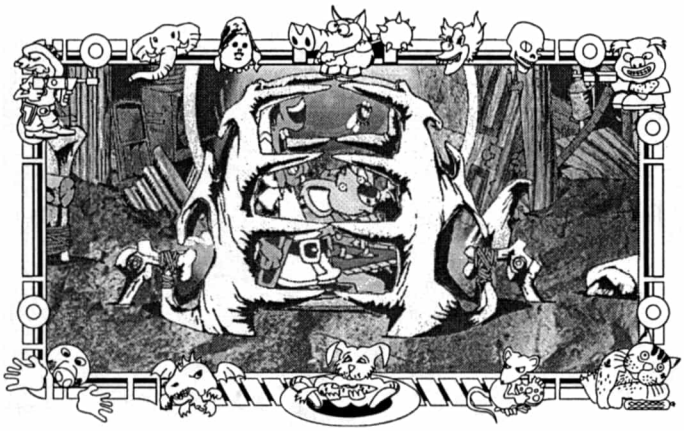


Промывка мозгов в самом разгаре.

После того, как вы просмотрите анимационный ролик, направляйтесь к предсказателю будущего и щелкните мышкой по кнопке, которая находится у него на голове. После этого вы получите — заметьте, совершенно бесплатно — билет на поезд. Возьмите его. После того как прибудет поезд, щелкните по нему мышкой, чтобы произвести посадку. Туф Луф предложит вам пройти тест, который представляет собой нечто вроде игры в ассоциации. Для того, чтобы успешно справиться с ним, вам необходимо выбрать следующую последовательность слов: **'please**, **unpack**, **my**, **emotional**, **baggage'**. После того, как вы сойдете с поезда, направляйтесь к двери и щелкните по ней мышкой, чтобы открыть. Снова щелкните по открытой двери, чтобы попасть в дом. Здесь Туф Луф предложит вам ряд вопросов. Ответы на них следующие: **C**, **B**, **A**, **B**, **C**, **C**, **B**, **A**. После того, как диагноз вынесен, и наличие различных форм фобии у доктора Динго не оставляет никаких сомнений, вы снова окажетесь на железнодорожной станции, чтобы пройти очередной тест на ассоциации. Вам снова необходимо щелкнуть по предсказателю, взять билет и сесть на поезд. Последовательность слов, которую вы должны выбрать, следующая: **Beneath**, **this**, **tough**, **Dingo**, **exterior**, **scared**, **little**, **pup**. После прохождения теста вы окажетесь на следующей станции. Сойдя с поезда, направляйтесь к огромным деревянным зубам и щелкните по ним. Теперь можете без колебаний отправляться прямо в разинутый рот. Для этого щелкните мышкой еще один раз. После этого вы просмотрите не интерактивный ролик и окажетесь в Комнате Самопознания, где вы будете должны найти одну из частей манускрипта. Сделать это будет довольно легко. Внимательно осмотрев комнату, вы обнаружите ее лежащей поверх стопки бумаг, которая находится на столе. После того, как вы возьмете свиток, миссия будет завершена. После этого вам останется только выбрать следующий эпизод.

Небесное Око

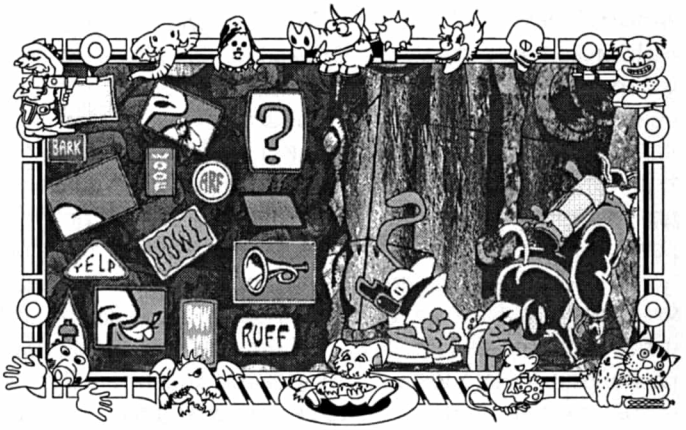
На этот раз вам предстоит встретиться с весьма любопытным созданием по имени Анни. Это маленькая, но весьма смышленая девочка, которая несмотря на свой юный возраст уже сумела раскрыть тайну атомной реакции и даже построить космическую станцию. Но как большинство гениев, она обречена на одиночество, от которого не спасает даже созданный ею другробот. Она уже отчаялась найти единомышленников, с которыми можно было бы просто поиграть в песочнице, когда превратности судьбы вдруг столкнули вас с ней. Естественно, она обеими руками ухватилась за эту возможность и решила оставить вас в качестве своих новых “игрушек”, ведь ей и дела нет до того, что в скором времени может произойти со Вселенной. Анни просто забыла старую добрую поговорку: “Если ты любишь кого-то — позволь ему уйти”. После того, как вы насладитесь просмотром очередного анимационного ролика, вы окажетесь



Живой "орбит без сахара".

в комнате, которая является спальней Анни Боди. Рядом с вами будет находиться ваш спутник доктор Динго, который, судя по его новой одежде, вероятно, решил податься в трансвеститы. Вам необходимо срочно избавить его от пагубного влияния современной моды. Чтобы привести доктора в нормальный собачий вид, воспользуйтесь автоматической одевалкой, расположенной слева от гардероба, где прохлаждается сейчас ваш друг. Чтобы выбрать подобающий случаю туалет, необходимо пять раз нажать на стрелку, указывающую налево, а затем щелкнуть по клавише **'Dress'**. После этого поднимите одежду Коалы, которая будет лежать на полу перед гардеробом. Теперь отправляйтесь за самим Коалой, который в данный момент бесцельно прожигает свои лучшие годы на камбузе космического корабля Анни Боди. Чтобы попасть туда, сначала щелкните мышкой по ухмыляющейся физиономии кота, расположенной слева от "дурацкой" одевалки, и выйдите в образовавшуюся на этом месте дверь. Оказавшись в кольцевом коридоре, ступайте вниз и щелкните на второй двери справа, затем войдите туда. Комната, в которой вы оказались, и есть тот самый корабельный камбуз, где Коала, кажется, уже слишком долго засиделся на "чайной вечеринке". Помогите одеться Коале. Для этого направьте на него одежду и щелкните мышкой. После того, как ваш магический друг возьмет со стола потерянную часть манускрипта, предстоит самый трудный этап вашего предприятия — необходимо каким-то образом покинуть корабль чересчур гостеприимной хозяйки. Если вы уже заметили, у вас под ногами валяется неприметный элемент мозаики. Возьмите его, он очень пригодится вам в дальнейшем. Покиньте камбуз, щелкнув по кошачьей морде, через которую вы вошли сюда, затем снова щелкнув по открывшемуся проходу. Если вы помните, на корабль вы попали через Телепорт, расположенный на капитанском мостике. Именно туда вам и следует отправляться. Капитанский мостик находится за единственной дверью, расположенной на внутреннем радиусе кольцевого коридора. Найдите эту дверь и щелкните по ней мышкой. Как и следовало ожидать, дверь защищена кодовым замком. Чтобы попасть в Святая Святых, необходимо подобрать трехзначное число. На это вам дается всего лишь

Мертвым весело, они улыбаются.



Коллекция наклеек на бампер.

три попытки. С помощью стрелок [↑], [↓] вы можете увеличивать или уменьшать значения каждой цифры. Кнопка в виде руки предназначена для ввода комбинации, ну а значок, представляющий собой двухстороннюю стрелку, перечеркнутую знаком '=', указывает на то, в какой области значений находится искомое. То есть, если горит верхняя стрелка, значит введенная вами комбинация имеет меньшее числовое значение, чем искомая, и, следовательно, вам необходимо подбирать код с большим значением. Программисты и студенты, обучающиеся на факультете прикладной математики, мы думаем, без особого труда справятся с этим заданием. Для тех же людей, которые не обременены тяжким грузом математических знаний, поясняю, что подбирать код необходимо с помощью метода деления пополам, то есть, сначала необходимо набрать число **'499'**, если индикатор говорит о том, что искомое значение лежит в пределе от **499** до **999** (стрелка указывает наверх), то к **499** надо прибавить **250**, то есть ввести значение **749**. Если стрелка указывает вниз, необходимо отнять **250**, получится **— 249**. После этого прибавьте или отнимите **125** (это зависит от того, куда укажет индикатор). То же самое проделайте с числом **62**, **31**, **16**, **8**, **4**, **2**, **1**. В конце концов на стрелке, расположенной в левой части панели, загорится знак '=', и вы услышите ласкающий ваши уши (а также ваше честолюбие) звук, говорящий о том, что Сим-Сим сдается. Теперь можно щелкнуть мышкой по двери и, когда она откроется, войти, сознавая то, каким же все-таки могучим интеллектом вы обладаете. Однако не залетайте далеко в облака, а если вы уже там — скорее спускайтесь на грешную землю. Сегодня вам предстоит еще много потрудиться. Оказавшись на капитанском мостике, спуститесь вниз. Там вы обнаружите панель управления с рычагом на ней. С этой панели осуществляется управление Телепортом. Для того, чтобы познакомиться с этим чудом техники поближе, щелкните по нему мышкой. Особое внимание обратите на координаты, установленные на панели (Кукла, Четырехпалая кисть, Автомобиль, Дом). Не поленитесь и запишите их. Это сильно пригодится вам в будущем, но поймете вы это несколько позже. Налюбовавшись вдоволь на все эти кнопки и рычаги, которыми вы все равно не умеете управлять, оставьте панель Телепорта в покое. Для этого щелкните по правому или левому краю панели. Сейчас вам предстоит снова вернуться в кольцевой коридор. Когда вы доберетесь до него, двигайтесь вниз к первой двери, расположенной справа. За ней должен находиться коридор с трассирующими лучами. Извлеките из фески Коалы элемент мозаики, который давно уже пылится там, дожидаясь своего часа. Сейчас как раз тот момент, когда вам необходимо использовать его. Щелкните на красной панели управления, расположенной у двери. Затем поместите мозаику в специальный слот. Обратите внимание на светящиеся дорожки, которые бегают по светодиодной полосе панели. Они указывают на силовые поля, которые движутся вдоль коридора. Обратите внимание также на то, что когда силовые потоки проходят друг через друга, они взаимно гасятся. В нижней части панели вы увидите

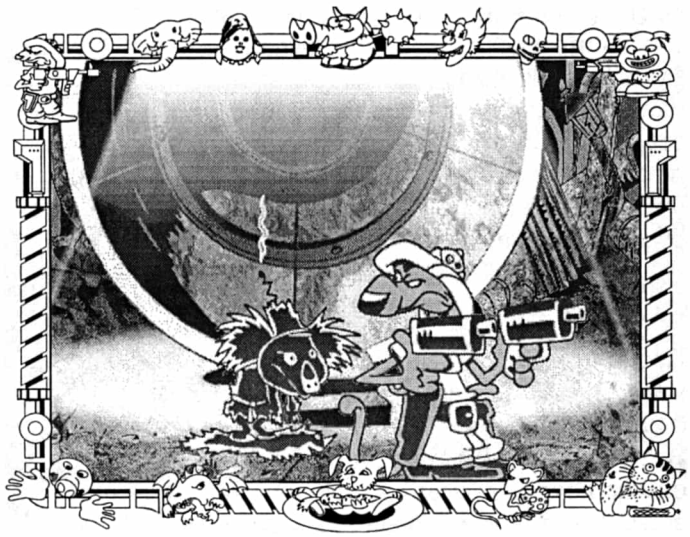
карту космической станции. То место, где вы сейчас находитесь, отмечено на карте значком **'x'**. На той же карте будут три схемы, напоминающие дольки пирога. Зарисуйте их и отметьте ту, в которую ведет коридор, находящийся сейчас перед вами. А теперь настало время оставить панель в покое и перейти к решительным действиям. Щелкните по двери, рядом с которой находится панель, и войдите внутрь. Двигаться по коридору необходимо с особой осторожностью, дабы не попасть под губительное действие силовых полей. Для того, чтобы совершать движение вперед, поместите Флая в верхнюю центральную часть экрана. Для движения в обратную сторону переместите его в нижнюю часть. Для того, чтобы вы могли остановиться, Флай должен оказаться в левой или правой части экрана. В конце коридора вас встретит ехидно ухмыляющаяся рожа, щелкните ее за это мышкой. Когда дверь откроется, щелкните еще раз, чтобы попасть внутрь. Ну а теперь пришло время поработать головой. Прежде всего щелкните по панели, расположенной в центре комнаты. Суть головоломки, которую вам предстоит решить, заключается в следующем: необходимо собрать точно такой же рисунок, какой был изображен на панели, расположенной у входа в коридор, который вы только что благополучно миновали, причем, “пирог” не только должен в точности быть похож на свой прототип, но и ориентирован соответствующим образом. Подбор схемы осуществляется путем вращения четырех колец, которые составляют карту галактики. Эти кольца разбиты на сектора, которые загораются розовым светом, когда два соответствующих сектора оказываются рядом друг с другом. Необходимо знать, что два внешних кольца не связаны с двумя внутренними, что значительно упрощает вашу задачу. Решение этой головоломки состоит из следующих этапов:

1. вращайте внешнее кольцо до тех пор, пока не получите схему, идентичную оригинальному образцу на двух внешних кольцах.

2. разверните полученную схему на такой угол, чтобы изображение имело правильную ориентацию. Для этого подсчитайте количество оборотов, необходимых для того, чтобы достигнуть желаемого положения, и определите, будете ли вы поворачивать по или против часовой стрелки. Установите переключатель, находящийся в нижней части панели, в крайнее левое положение, чтобы вращать внешнее кольцо. Затем прокрутите внешнее кольцо в выбранном направлении на выбранное число оборотов. Переключитесь на смежное кольцо и поверните его в том же направлении на то же число оборотов.

3. переключитесь на третье по величине кольцо и вращайте его, пока не добьетесь желаемого рисунка.

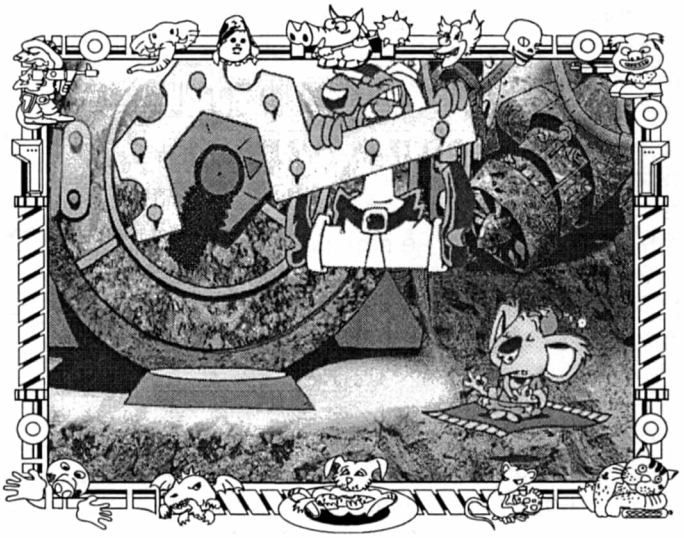
4. сделайте то же самое, что и в пункте 1, но уже с двумя внутренними кольцами. После того, как вы соберете верный рисунок галактики, перед вами откроется Телепорт. Щелкните по нему мышкой и запомните или запишите графический код, расположенный на его панели. Затем введите код капитанского мостика и покиньте панель управления, щелкнув по правому или левому ее краю. Чтобы телепортироваться на капитанский мостик, приведите в действие механизм с помощью торчащего из него рычага. Оказавшись на капитанском мостике, снова возвращайтесь в кольцевой коридор. Вернитесь к тому коридору, который вы только что так мастерски обезвредили, и щелкните мышкой по панели управления у входа в него. Извлеките элемент мозаики из слота и покиньте панель — здесь вам делать больше нечего. Все в том же кольцевом коридоре отыщите дверь, которая ведет во второй коридор с электрической системой защиты от таких как вы любителей чужих секретов. Щелкните по входной панели. Вставьте



Не пора ли нажать на курок?

мозаику в слот, по карте определите место, где вы находитесь, и запомните схему "пирога", соответствующую выбранному вами коридору. Особое внимание обратите на движение силовых полей — это поможет вам выбрать тактику борьбы с ними, вернее то, как лучше их избежать, не вступая в прямой контакт, который может закончиться весьма болезненно. Теперь вам предстоит преодолеть очень трудный этап — прохождение коридора, что очень напоминает казнь на электрическом стуле. Будьте особенно внимательны и не особо уповайте на заклинания, которые постоянно произносит Коала. Достигнув противоположного конца коридора, можете сорвать накопившееся нервное напряжение на сияющей физиономии в конце туннеля — щелкните ее с помощью мышки. После того, как вы проникнете в зал, вам предстоит решить очередную задачу из серии "собери пирог". Как это сделать, описано выше. Если вы справитесь с этой головоломкой, перед вами откроется Телепорт. Щелкните по нему мышкой для того, чтобы увидеть его панель, запишите визуальный код, наберите код Телепорта капитанского мостика, щелкните по левому или правому краю панели. Щелкните по рычагу, чтобы привести в действие Телепорт. После того, как вы окажетесь снова на капитанском мостике, вам предстоит снова отправиться в кольцевой коридор, найти, взять элемент мозаики из входной панели, которой вы не так давно воспользовались, и произвести ту же последовательность действий, что и до этого: найти коридор с электрическими полями, вставить мозаику в пустой слот на панели управления, запомнить рисунок "пирога", определить схему движения силовых полей, оставить панель, войти в коридор, миновать его с наименьшими потерями, открыть дверь в противоположном конце коридора, решить головоломку, записать визуальный код на панели Телепорта, набрать код капитанского мостика, опустить рычаг и благополучно материализоваться на мостике. Соберите вашу волю в кулак — вам предстоит совершить еще несколько умственных усилий. Поднимитесь наверх к большому экрану, на котором вы увидите Анни в головном уборе индейского вождя. В правой части экрана вы увидите красную кнопку. Щелкните по ней, затем щелкните по кнопке, расположенной в нижнем правом углу экрана. После этого вы сможете созерцать схему космической станции. В левом верхнем углу будет находиться ключ, который поможет вам, используя корабельный Телепорт, добраться до вашего пространственно-временного вездехода. Он состоит из четырех символов: двупалой руки и трех "пирогов", изображения которых вы уже видели на карте космической станции. Это и есть ключ к разгадке того, как вам покинуть эту космическую тюрьму, оборудованную по последнему слову техники. Может, вы уже заметили, что визуальные коды трех Телепортов практически одинаковы и отличаются только последним символом. Теперь осталось сопоставить эти факты — и необходимый код у вас в кармане. Отправляйтесь вниз к главному Теле-

порту и наберите код, который вы только что расшифровали: Двупалая Рука, Цветок, Рыба, Зонтик. Оставьте панель управления. После этого вы со стороны сможете наблюдать ваш отлет с космической станции. Оказавшись в своей машине времени, не забудьте сохранить игру.



Еще один рывок и все получится.

Финал

После того, как вы успешно закончите все четыре эпизода, вы сможете наблюдать душераздирающую сцену: Вселенский Разум Мако, являющийся самим воплощением зла, вышел на волю, отмотав приличный срок в заточении. И это, по-видимому, не предвещает ничего хорошего для Комической Вселенной. Вы понимаете, что были втянуты в грязную политическую игру за обладание Комической Вселенной. Осознав, что вас просто подставили, вы вызываете Мако на стрелку и отправляетесь за своим боевым молотком. Снова забравшись в боевую машину экстрасенсов, принадлежащую Коале, вы должны еще раз побывать во всех эпизодах за исключением “Атолла доктора Динго”. После возвращения из этой непродолжительной командировки, Флай сможет еще раз блеснуть своим интеллектом, решив в общем-то не очень сложную головоломку, цель которой заключается в том, что необходимо составить элементы мозаики таким образом, чтобы соединить изображение Коалы и Динго с изображением молотка (который вы безуспешно пытались выпросить у Туф Луф). Сделать это можно следующим образом:

1. Состыкуйте Коалу-Динго с тандемом Анни Боди + Космическая станция. Космическая станция должна отсоединиться от Анни Боди.

2. То, что получилось (Коала-Динго + Анни Боди) соедините с двойкой Шлем + Вуди. Анни получит новую игрушку (почти совсем новый Шлем), а Коала и Вуди станут самими собой.

3. Подарите Вуди прекрасную Туф Луф, пристегнув его к двойке Туф Луф + Молоток.

4. Соедините вместе Коалу-Динго с молотком.

После того, как вы станете очевидцем кровавой разборки между Коалой и Вселенским Злом Мако, которая закончится не в пользу последнего, ваше путешествие подойдет к своему логическому финалу. Коварная судьба выбросит вас в Windows, где вы сможете предаваться приятным воспоминаниям о вашем путешествии.

Private Eye

Частный детектив

Издатель	**Byron Preiss Multimedia Company, Inc.**
Производитель	**Byron Preiss Multimedia Company, Inc.**
Год выпуска	**1996**

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Операц. система	**версия для DOS, версия для W95**
Объем	**1CD**
Графика	**высокое разрешение**
Ролики	*мультипликация, основа игры*
Задние планы	*рисованные*
Оперативный 3D синтез	*не используется*
Управление	*мышь и клавиатура*
Особые требования	*отсутствуют*

РЕЙТИНГ

Суть игры	*предельно классическое детективное расследование, хороший парень влезает в дела плохих людей*
Мир игры	*удачно стилизованный мир Америки 30-х, джаз, роскошные машины и шикарные женщины*
Тип игры	*интерактивный квест на принятие решений и общение*
Атмосфера игры	*довольно раскованная и неизменно стильная*

Графика	*прилично, но дешевато*
Звук	
атмосфера	*очень удачно*
музыка	*классная*
шумы, эффекты, голоса	*весьма неплохо*
Концепция	*слабовато*
Заставка	*очень так себе*

Оригинальность	
на сегодня	*весьма хороша*
на момент появления	*весьма хороша*
кроме игр той же серии	*нет таких*
Сюжет	
игровой мир	*классический*
предистория	*не очень*
вживаемость в процесс	*более-менее*
набор вооружений	*ничего особенного*
общее впечатление	*удовлетворительно*
Жестокость	*отсутствует*

Уникальная атмосфера 30-х, как нигде в других играх. Игра легкая и не напрягающая игрока.

Слишком мало зависит от игрока. Графика могла бы быть чуть-чуть, но получше. Без понимания английского с голоса, игру пройти сложно.

Находка для ценителей ретро, детективов и гангстерских боевиков. Интерес для других проблемный.

общий рейтинг

Начало выглядит многообещающим. “Его играл Хэмпфри Богарт. Его играл Роберт Митчум. Теперь ваша очерель стать Филипом Марлоу, самым знаменитым частным детективом в мире”. И хотя насчет “самого” сказано, пожалуй, слишком громко, популярность произведений классика американского крутого детектива Раймонда Чандлера у нас в России не спадает в течение многих лет, вновь и вновь заставляя учащенно биться сердца благодарных почитателей жанра. Создатели игры приложили немало усилий, расширив узкие рамки книжных страниц. Private Eye, это не что иное как интерактивная книга, предоставляющая игроку не только прочувствовать всю глубину интриги, но и принять самое действенное участие в моделировании сюжета. И в самом деле, по некоторым оценкам в игре насчитывается до полусотни различных ответвлений! В зависимости от верности вашего выбора события могут повернуться в самом неожиданном направлении: от безоблачного хэппи-энда, знакомого нам по массе голливудских однодневок, до трагической развязки, ведущей к гибели главного героя. Трудно представить себе американский детектив без гангстеров. Private Eye не стал исключением в этом отношении. Джентльмены с сомнительной репутацией окружают Марлоу со всех сторон. Убийства сыпятся одно за другим, сыщика пытаются вывести из игры самые разные стороны. Но Марлоу — опытный профессионал. С вашей помощью он непременно раскрутит это запутанное дело. На время игры мы погружаемся в быт послевоенной Америки, где блеск и грязь живут рука об руку друг с другом. Мультипликация высокого уровня переносит нас в дебри столицы развлечений, Голливуд. Стильно выполненные интерьеры призваны напомнить нам о фильмах того времени, времени, когда дела решались одним нажатием курка. Джазовые композиции, которыми так богата игра, изысканны и полны меланхолии. Помните, что вы попали в мир, где делаются большие деньги, а маленький человек с его проблемами никого не интересует. Чтобы выжить в этой среде, потребуется немало выдержки и изворотливости. Ведь вы не оставите Марлоу?

Private Eye достаточно трудно оценить однозначно. С одной стороны, создатели взяли готовую книгу и искусно “оживили” ее, причем справились с этим великолепно. Голливуд сороковых годов предстает пред нами во всем своем блеске. Все, от огней рекламных вывесок до фасадов шикарных особняков, от просторных лимузинов до стилизованных интерьеров гостиных напоминает нам о безвозвратно ушедших временах. Удачно подобран актерский состав для озвучивания игры. Если вы видели хотя бы одну экранизацию произведений Раймонда Чандлера, то согласитесь — Private Eye можно считать достойной интерпретацией творения именитого мастера. К сожалению, игроку в Private Eye не развернуться. Участие геймера практически сводится к нулю. Все, что от вас требуется, это изредка делать выбор между хорошим и еще более лучшим. Безусловно, удача может отвернуться от Марлоу (проще говоря, его могут убить). Однако такой печальный финал возможен лишь при очевидных ляпсусах со стороны играющего. Кроме того, игра оказалась значительно меньше, чем можно было предположить при первом ознакомлении. В связи с этим все перипетии сюжета так и не проясняются даже после завершения игры. Видимо, пытаясь удержаться в узких рамках игры, ее авторы пожертвовали некоторыми деталями. Стоит ли приобретать игру? Если просмотр интерактивного мультфильма с минимальным участием с вашей стороны подходит для вас, то несомненно. Если же вы предпочитаете активно участвовать в формировании событий, то поищите другой квест.

Вот такое вот главное меню.

Главное меню

Original Plot — начать игру по сюжету книги.

Alternative Plot — начать игру по альтернативному сюжету.

Continue — продолжить игру.

Start New Game — начать игру заново.

Save Present Game — сохранить текущую игру.

Load Saved Game — загрузить игру, записанную ранее.

Help — помощь по игре.

Credits — информация о создателях игры.

Quit Game — выйти из игры.

Управление

Основным средством управления в игре служит мышь. Клавиатура выполняет лишь отдельные вспомогательные функции.

Горячие клавиши

Esc — пропустить анимацию

Alt+F4 — выход из игры

Формы курсора

Рука с вытянутым указательным пальцем — сделать выбор или покинуть помещение

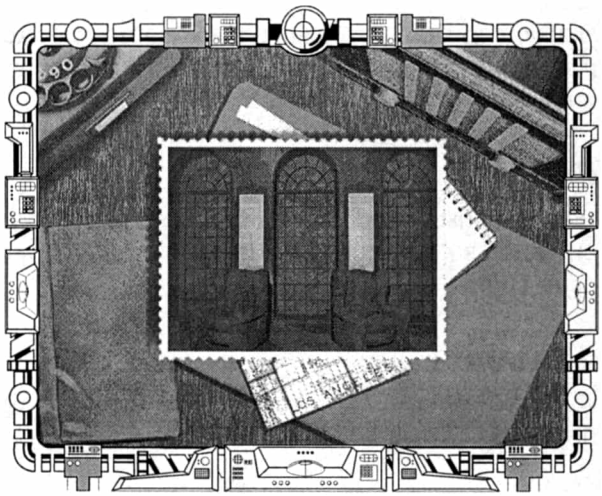
Рука — взять предмет

Увеличительное стекло — рассмотреть предмет

Стрелка влево/вправо — повернуться влево/вправо или перелистнуть страницы

Стрелка назад — отойти назад

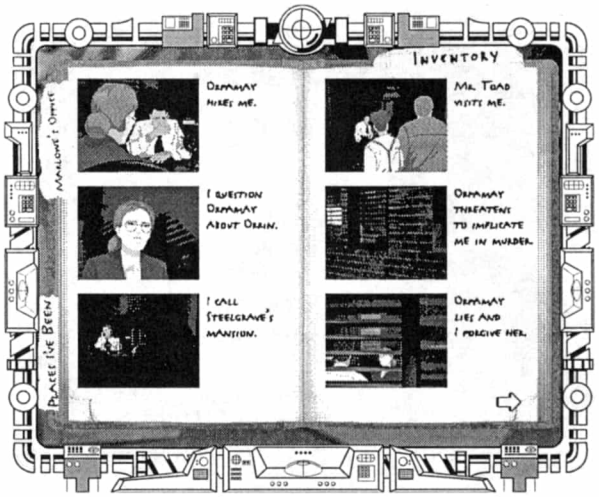
Телефон — позвонить по номеру, который вы видите



Расследование начинается.

Описание игрового экрана

Основную часть экрана занимает игровое окно (или окно действия). В нем разворачиваются главные события. Окно ограничено рамками. Кликнув мышью по полям, вы попадаете к подручным средствам Марлоу **(Desktop Resources)**.



Как много нераскрытых преступлений.

Дневник

Слева от главного окна лежит дневник Марлоу, где он хранит свои воспоминания. Там отмечаются места, которые посетил Марлоу. Чтобы перелистнуть страницы, направьте курсор в правый нижний угол дневника. Курсор должен принять форму указующей стрелки.

Досье

Большая серая папка — это досье, где Марлоу держит информацию о людях, которых он встречал или слышал о них что-либо. Новая информация попадает в досье автоматически.

Карта местности

Прямо под главным окном лежит карта, с помощью которой Марлоу может перемещаться по местности. По ходу игры одни места становятся доступными для посещений, потребность в иных, напротив, отпадает.

Радио

Левой кнопкой Марлоу может включить обычную коммерческую радиоволну. В зависимости от ситуации вы услышите какие-либо объявления или музыку. Правая кнопка включает полицейскую волну.

Телефон

Иногда Марлоу будут звонить. Кликнув курсором по телефону, вы снимете трубку. Если сделать паузу, то звонивший сможет повесить трубку.

Записная книжка

Блокнот, который лежит справа от главного окна, выводит на экран главное меню.

Как вести игру

Убийство с отягчающими? "Глухарь"? Да я на них собаку съел.

По ходу расследования вам то и дело придется принимать самостоятельные решения. От вас зависит, с кем и в каком порядке разговаривать, и как себя вести. Вы услышите, как Марлоу рассуждает вслух и спрашивает, что ему делать дальше. Здесь вы должны сделать свой выбор. Объекты, доступные для взаимодействия, будут выделены желтой каймой. Кликните по любому из них, чтобы активировать объект. Для поездок по Голливуду и окрестностям используйте карту. Чтобы карта стала доступна, необходимо прежде покинуть помещение, где Марлоу находится в данный момент. В течение всей игры Марлоу будет собирать улики. Вы должны сами решить, что вам брать, а что нет. Все предметы, которые детектив решит оставить у себя, будут храниться в одном из ящиков его кабинета. Оружие Марлоу также находится в офисе. Подчас бывает лучше вооружить Марлоу, иногда целесообразно оставить пистолет на месте.

Полное прохождение игры

Офис Марлоу

После сцены с убийством вы перенесетесь в офис Марлоу. Молодая женщина по имени Орфамэй Квест разыскивает своего старшего брата Оррина. Последнее письмо от Оррина пришло несколько месяцев назад. Орфамэй приехала в Калифорнию из Канзаса во время отпуска. Отец Орфамэй четыре года как умер. В настоящее время она живет вместе с матерью. Орфамэй работает секретаршей у доктора Альфреда Зугсмита. Перед визитом к Марлоу Орфамэй посетила компанию, в которой Оррин работал инженером **(Cal Western Oil Company, Bay City),** а также отель **(449 Idaho Street, Bay City)**, где он проживал. По-видимому, она не сумела раздобыть сведений о брате и теперь пытается нанять частного детектива. После непродолжительных торгов будет согласована оплата в размере двадцати долларов в день. По неизвестным причинам Орфамэй откажется сообщить свой адрес.

Выбор: Спросить об Оррине или спросить о семье?

Спросите Орфамэй об Оррине. Вы узнаете, что Оррину двадцать восемь лет. Помимо исследований он увлекался съемками. Обладая дорогой камерой, Оррин обожал снимать людей в неожиданных ситуациях. Разумеется, не каждому это нравилось. В конце разговора Марлоу потребует у Орфамэй расписку в получении двадцати долларов.

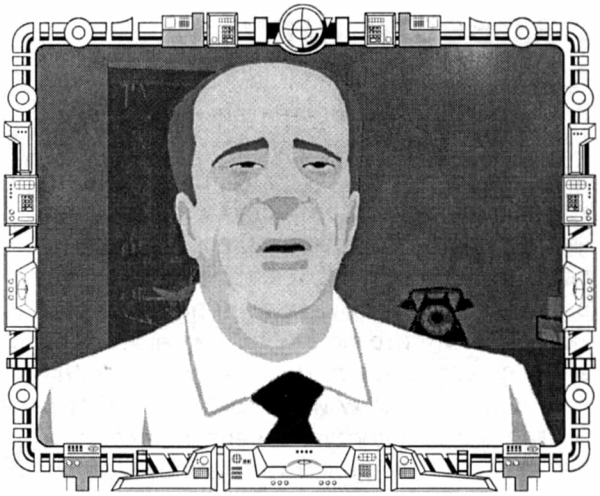
Осмотрите офис. После этого выходите и отправляйтесь в **Cal Western Oil Company**.

Cal Western

Оррина помнят в компании, хотя он отработал в ней не более года. После этого дела в фирме пошли на спад, и Оррин был отправлен в отпуск на неопределенный срок.

Выбор: спросить о личной жизни Оррина или о делах компании (Cal Western)?

Спросите служащего о компании. Вы узнаете, что четыре месяца тому назад **Cal Western** упустила несколько выгодных контрактов, вследствие чего часть сотрудников пришлось временно сократить. Оррин воспринял ситуацию чересчур болезненно. Через некоторое время штат был восстановлен, однако Оррин так и не вернулся на работу. Покончив с расспросами, поезжайте на **449 Idaho Street**.



"У меня железное алиби - в пятницу вечером я занимался растлением малолетних."

449 Idaho Street

Здесь до своего исчезновения проживал Оррин Квест. В окне Марлоу увидит человека, пересчитывающего деньги. Марлоу хочет поговорить с управляющим отеля относительно Оррина.

"Пятерки не найдется? Трубы горят."

Выбор: войти в дверь или поболтаться вокруг отеля?

Не входите в дверь. Марлоу подслушает разговор двух незнакомцев. Речь пойдет о торговле наркотиками. Один из партнеров считает, что вскоре он будет так же богат, как и его босс, мистер Стилгрейв. Марлоу попытается проследить за парочкой, но безуспешно. По возвращении в отель дверь окажется открытой. Пьяный в стельку управляющий (его фамилия Клозен) валяется на кровати. В книге для записи постояльцев Марлоу найдет номер апартаментов, где проживал Оррин. Комната Оррина оказалась занята. В ней проживает Джордж Хикс, отставной оптик, перебравшийся туда из соседнего номера. Изрядно поиздевавшись насчет парика Хикса, Марлоу попытается

выудить информацию об Оррине Квесте. В открытом чемоданчике Хикса виднеется пистолет. Хикс собрался съезжать из отеля, но у Марлоу есть несколько вопросов.

Выбор: узнать побольше о Хиксе (чемодан) или расспросить об Оррине?

Спросите об Оррине. Видимо, исчезновение Оррина связано с марихуаной. Марлоу договорится о встрече с Хиксом. После ухода Хикса Марлоу обыщет номер Оррина, но не найдет ничего, достойного внимания. В отеле воцарилась подозрительная тишина. Не слышно даже звучного храпа Клозена. Пройдя в гостиную, Марлоу находит мертвого управляющего. На правом столике вы найдете какой-то счет, а в выдвижном ящике — фото Хикса с товарищами. Из того же ящика возьмите расписку, речь в которой ведется о наркотиках. Левый столик также полон всяческих предметов. Удовлетворив свое любопытство, повернитесь налево. Среди порожних бутылок разыщите коробок спичек и возьмите его. После можете осмотреть труп. Справа от тела на стене прикреплена записка с телефонным номером. Берите ее и возвращайтесь в офис.

Офис Марлоу

По дороге Марлоу сообщит в полицию об убийстве, не назвав своего имени. В конторе детектива дожидается Орфамэй. Она поинтересуется ходом расследования. В ходе словесной перепалки Марлоу проявит известное недовольство скрытностью сестры Оррина. По мнению Марлоу Орфамэй говорит далеко не все. Та пытается разубедить сыщика.

Выбор: поверить Орфамэй или нет?

Сделайте вид, что доверяете Орфамэй (щелкните по окну). Оказывается, Оррин помогал своим родственникам деньгами. После его изчезновения доходы Квестов существенно сократились и, как следствие (скорее, это была одна из причин), были предприняты меры по поиску Оррина. После прощального поцелуя откройте ящик с вещественными доказательствами и позвоните по телефону Винса. Представившийся как Хикс Марлоу сообщит доктору Винсу Лагарди о смерти Клозена. Лагарди всячески отрицает свои контакты с Клозеном и Хиксом. В этом стоит усомниться, ведь на фото, найденном детективом, присутствовал некий Винс, а на расписке стояла фамилия Лагарди. Когда Марлоу соберется уходить, раздастся звонок. Возьмите трубку. Хикс приглашает Марлоу на встречу.

“Что же я делал вчера вечером?”.

Van Nuys Hotel

Отправляйтесь в **Van Nuys Hotel**. В гостинице вас ждет свежеиспеченный труп, на этот раз Хикса. Способ убийства один и тот же — колун для льда. Заберите квитанцию на фотоснимки из-под парика Хикса. Тщательно обыщите комнату. На столике рядом с кроватью брошены спички с нацарапанным на них телефонным номером. Захватите их с собой. Рядом лежит журнал, на страницах которого рассказывается о Мэвис Велд. В одном из ящиков комода находится конверт с инициалами М.В. Альтернативный сюжет: в ящике лежит записка, подписанная **S**.

В прочих ящиках лежат бумажник и пистолет. Когда Марлоу попытается исследовать ванную, на него совершит нападение скрывающая свое лицо дама. Очнувшегося сыщика встретят агенты полиции. По их мнению, убийца Хикса что-то искал. Увидев погибшего без парика, они опознают в нем Майлвэя Марстона, в прошлом члена гангстерской шайки. Далее возвращайтесь в офис.

Офис Марлоу

Возьмите бумажку с номером и позвоните. Оказывается, этот номер принадлежит мистеру Стилгрейву, богатому и уважаемому господину. Какая связь может существовать между Стилгрейвом и лжеХиксом? Следующий ключик к раскрытию преступлений — это квитанция на получение снимков, найденная под париком Марстона. Поезжайте в **Bay City Camera Shop**. Там Марлоу отдадут фотографии. На них сняты Мэвис Велд и мужчина, которого сыщик не признал. Наверняка снимки сделаны Оррином, подумает Марлоу в заключение.

У доктора Лагарди

Поезжайте в офис доктора Лагарди. Пока достопочтенный медик отсутствует, Марлоу предпримет осмотр личного кабинета врачевателя. Результаты окажутся малоутешительными для медика: на книжной полке разбросаны наркотики, в столе лежат документы, касающиеся их доставки. Если раздастся сирена, то лучше не мешкая покинуть офис (дверь затемнена, но обнаружить ее несложно). Кстати, потом можно вернуться для продолжения осмотра.

Альтернативный сюжет:

В столе вы найдете газету с рассказом об убийстве, фото Винса, Штейна и Стилгрейва, а также записку Винсу от Штейна.

Спросите, не собирается ли она кого-нибудь убить сегодня вечером.

Против пистолета дедуктивный метод бессилен.

Апартаменты мисс Велд

Затем направьте Марлоу к Мэвис Велд. Прежде, чем повстречаться с Мэвис, Филип столкнется с очаровательной Долорес Гонсалез. Представившись ей как работник студии, Марлоу скажет, что пришел к Мэвис по делу. По-видимому, особой симпатии между дамами не наблюдается. Через некоторое время покажется Мэвис. Она не собирается разговаривать с Марлоу и собирается позвать управляющего. Сыщик упомянет о брауннинге. Похоже, что он признал в Мэвис незнакомку, угрожавшую ему в номере Хикса.

Выбор: взять блокнот и продолжить расспросы или уйти, задав последний вопрос?

Выберите шляпу. Марлоу переменит тему. Открыв Мэвис свою сущность как частного сыщика, он попытается выяснить подробности об убийстве Хикса, но безуспешно.

У Долорес

Вслед за беседой с Мэвис поезжайте на квартиру Долорес. Среди прочего откройте шкатулку и прочтите любовное письмо Долорес к Стилгрейву. Судя по надписи “Вернуть отправителю”, послание было игнорировано. Альтернативный сюжет: в коробке лежит открытка к дню святого Валентина. Лучше уйти до того, как нагрянет полиция (затем можно вернуться).

Офис Марлоу

Вернитесь в офис. Там Марлоу посетят два джентльмена. Они порекомендуют детективу прекратить расследование и направят его к мистеру Балу, агенту Мэвис. После их ухода выпейте ликера. Марлоу рассуждает о докторе Лагарди.

Контора Балу

Поезжайте к Балу. Буквально на пороге Марлоу остановит звонок. Посыпятся новые угрозы. У двери кабинета Балу Марлоу предстоит решить новую дилемму.

В этом доме совершаются серийные убийства.

Выбор: надавить на Балу или вежливо задать вопросы?

Проявите характер (дерните за ручку). Марлоу ничуть не запуган визитом непрошенных гостей. Он показывает Балу фото Стилгрейва, обедающего с Мэвис Велд. В день, когда был сделан снимок, произошло убийство. По мнению Марлоу, к делу причастен Стилгрейв, который в это время должен был находиться в тюрьме. Этот снимок способен погубить карьеру мисс Велд. С этого момента Марлоу сотрудничает с Балу.

Внешность бывает обманчивой.

Визит на съемочную площадку

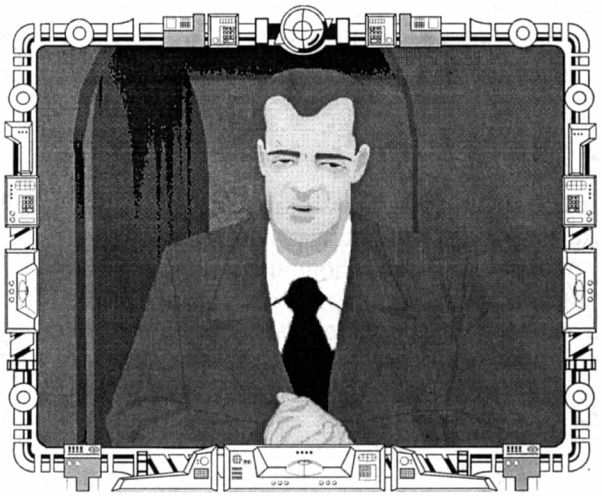
Посетите **Tantamount Studios**. В этой компании снимается Мэвис.

Выбор: рассказать Мэвис о встрече с Балу и шантаже или расспросить о Стилгрейве?

Спросите о Стилгрейве (кликните по Мэвис). Марлоу покажет Мэвис уже знакомое вам фото. Мэвис явно симпатизирует Стилгрейву. Еще бы, ведь он обладатель нескольких миллионов долларов. Разговор продолжится в гримерной.

В доме Стилгрейва

Вслед за этим нанесите визит Стилгрейву. Марлоу попытается навести справки об Оррине, но безуспешно. Стилгрейв все отрицает — более того, он угрожает Марлоу судебным преследованием.



"Ну подумаешь, ну убил десять человек. С кем не бывает?"

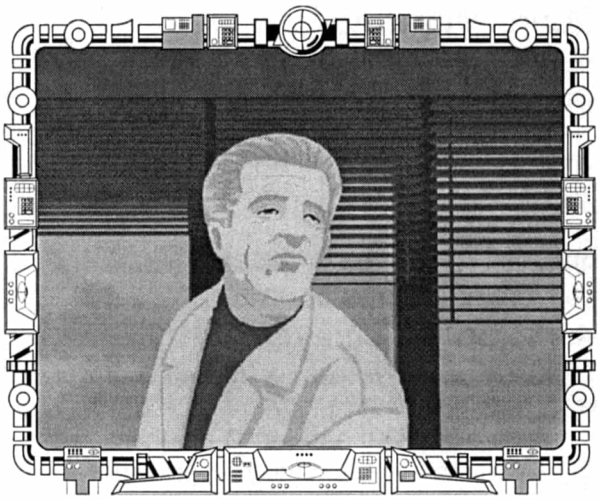
Dancer's Club

Поезжайте в **Dancer's Club**. Марлоу настойчиво продолжает спрашивать о Квесте. Стилгрейв по-прежнему отрицает любые контакты с вышеупомянутым Квестом.

У Мэвис Велд

Посетите квартиру Мэвис Велд. Стало уже привычным явлением, что двери сами от-

воряются перед Марлоу. Внутри вы найдете конверт с инициалами М.В., обрывок газеты, письмо от Стилгрейва и бумажку с адресом **449 Idaho Street** (в мусорном бачке). В любой момент могут нагрянуть полицейские, поэтому надо торопиться. В крайнем случае, можно выйти и зайти обратно. Альтернативный сюжет: вы найдете письмо к Лейле Квест от матери и контракт с **Tantamount Studios**; в мусорном бачке лежит обрывок листа бумаги с предупреждениями. После этого визита Марлоу позвонят с новыми угрозами. Выслушав сообщение, поезжайте к Балу.



"Нет, я не видел подозреваемого."

Новая встреча с Балу

Марлоу пытается выяснить подробности о личной жизни мисс Велд и ее окружении. Речь заходит о Стилгрейве.

У Стилгрейва

Направляйтесь в особняк мистера Стилгрейва. Джонни советует Марлоу бросить дело. В противном случае он готов подставить его. Как-никак, Марлоу был свидетелем двух убийств.

Второе посещение Dancer's Club

Затем навестите Стилгрейва в **Dancer's Club**. В разговоре сыщик вспомнит об убитом гангстере и упомянет Оррина Квеста. Но Стилгрейв упорно отрицает свою причастность к этой истории. Вышибала выведет Марлоу из клуба.

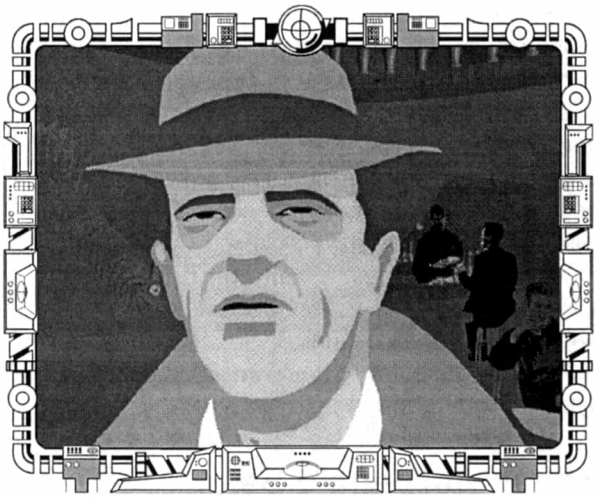
В доме Лагарди

Съездите к доктору Лагарди. Последний многообещающе вертит в руках колун для льда. Марлоу спросит об Оррине, но, как и раньше, безуспешно.

"Вы думаете, именно я устроил эту ужасную бойню в родильном доме?"

Офис Марлоу

Возвращайтесь в офис. Орфамэй позвонит Марлоу и скажет, что у нее есть новости об Оррине. Однако детектив, кажется, потерял интерес к делу и решил отказаться от него. Орфамэй упорно ищет встречи с Марлоу.



"Парень, ты слишком много знаешь."

Выбор: выпить ликера и выложить Орфамэй все начистоту или продолжить дело?

Выберите записную книжку. Мисс Квест скажет, что Оррин позвонил ей на днях, но не дал своего точного адреса. Орфамэй знает об убийстве Клозена. Марлоу переменил мнение. Он обещает продолжить поиски Оррина. После ее ухода выпейте ликера. Марлоу рассуждает о шантаже. Перед тем, как покинуть офис, возьмите пистолет. Дело становится все более жарким.

Третье посещение Dancer's Club

Съездите в **Dancer's Club**. Общительная официантка охотно поговорит с детективом о Стилгрейве и его отношениях с женщинами. Она не питает особой симпатии к своему боссу. Вышибала вышвырнет Марлоу наружу.

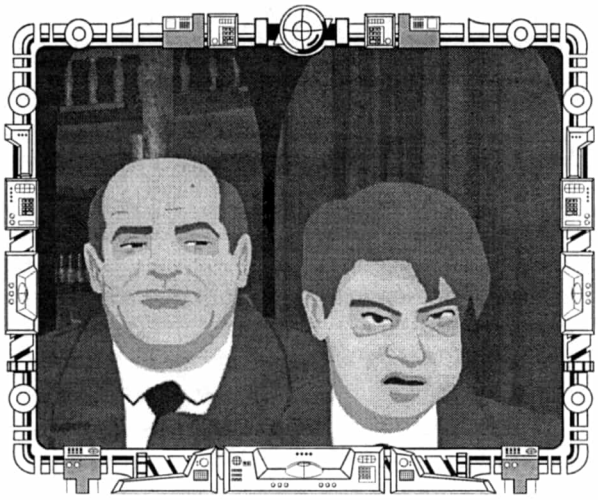
"Эти двадцать восемь гангстеров изнасиловали меня и скрылись в неизвестном направлении".

У Стилгрейва

В особняке Стилгрейва Марлоу ждут новые неприятности. Джонни считает, что Марлоу пора бросить досаждать хозяину. Вдвоем с вышибалой они слегка встряхнут Марлоу.

Встреча с агентом Мэвис

Посетите Балу. Беседа завертится вокруг Мэвис Велд и дела о шантаже. Марлоу скажет, что Мэвис приезжала в **Van Nuys Hotel**, чтобы встретиться с шантажистом и попытаться договориться с ним. Балу знает о том, что Мэвис была в отеле, но ничего не слышал о вымогательстве.



"Сколько тебе надо, чтобы ты прекратил рыться в наших делах?"

Стрельба в ночном клубе

Отправляйтесь в **Dancer's Club**. Марлоу подслушает разговор Стилгрейва, Джонни и Доминика. Сыщика заметят и постараются обезвредить. Марлоу стреляет первым и убивает вышибалу.

Офис Марлоу

В офисе сыщика ждет Долорес. Разговор идет о пустяках, но что-то за этим кроется.

Выбор: предложить даме стул и послушать, что Долорес думает о деле, или разузнать побольше о ней самой?

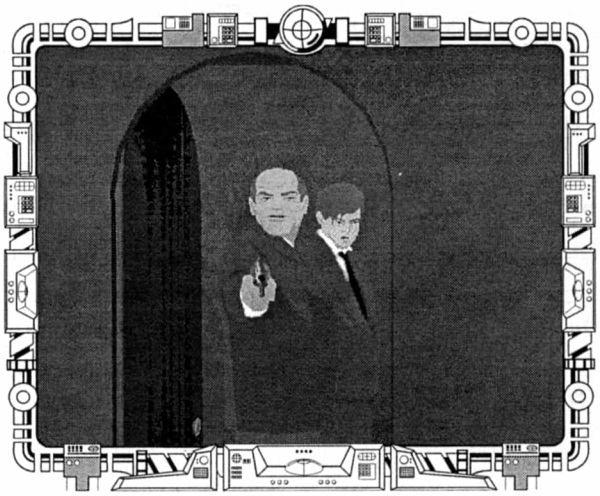
Предложите Долорес присесть (что она, кстати говоря, и не сделает). Марлоу считает, что милая Долорес была свидетелем убийства гангстера, которое совершил Стилгрейв. Сыщик выхватит у Долорес конверт, в котором находится фото Стилгрейва с Мэвис. Он откажется вернуть снимок даме. Рассерженная Долорес покидает офис. Рассмотрите внимательно снимок. Дата на газете может показаться вам знакомой. Именно эта газета хранится в одном из ящиков кабинета Марлоу. В одной из статей подробно описывается убийство Санни Мо Штайна его подручным Випи Мойером. Итак, достопочтенный мистер Стилгрейв и бандит Мойер почти наверняка одно и то же лицо. Перед тем, как уйти, положите пистолет в стол. Похоже, Марлоу в тупике. Однако, спустя некоторое время, раздастся звонок от Орфамэй. Ей стало известно, что Оррин скрывается у какого-то доктора. Марлоу едет к Винсу Лагарди.

У Лагарди

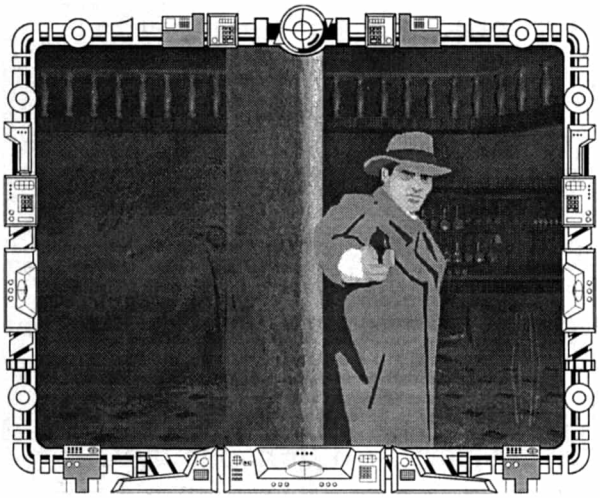
Доктору странно слышать, что неизвестный ему Оррин Квест может прятаться у него. Он пытается припугнуть Марлоу.

Выбор: продолжить расспросы и узнать, насколько глубоко Лагарди погряз в этом деле, или взять быка за рога?

Марлоу раскрывает карты (кликните по доктору). Запуганный доктор угощает детектива напитком, изрядно сдобренным дозой снот-



И за это пулю получай.



Повседневная работа частного сыщика.

ворного. Очнувшийся Марлоу видит перед собой Оррина, который через несколько секунд умирает.

Офис Марлоу

Вернитесь в офис. Позвонит Долорес и скажет, что Мэвис срочно нужна ваша помощь. Мисс Велд находится в особняке Стилгрейва. Марлоу не доверяет Долорес. Выпейте немного ликера. Оррин был убит двумя выстрелами в спину в то время, когда он собирался покончить с Марлоу. Но кто его убийца? Вооружитесь и направляйтесь к особняку Стилгрейва.

Дома у Стилгрейва

Марлоу остановят сразу два телефонных звонка. Орфамэй скажет, что она сообщила кое-какие подробности полиции. Следующий звонок будет от полицейских. Они предложат Марлоу явиться в участок. Пропустите эти звонки мимо ушей и поезжайте к особняку Стилгрейва. У дверей вас встретит Долорес. Она мечтает посчитаться со Стилгрейвом и дает Марлоу оружие. Но Стилгрейв уже мертв. Мэвис утверждает, что это дело ее рук, ведь Стилгрейв убил ее брата.

Выбор: сообщить полиции об убийстве или сперва замести следы?

Помогите Мэвис (щелкните по ее фигуре). Марлоу попытается уничтожить улики. Затем он вызовет полицию.

В полицейском участке

Агенты задержат Марлоу для допроса. Ему будет предложено временно не покидать город.

Офис Марлоу

В офисе выпейте ликеру, чтобы дать Марлоу передохнуть и собраться с мыслями.

Очень важная улика.

В доме Стилгрейва

Далее поезжайте в особняк Стилгрейва. За картиной находится сейф, но каким кодом его открыть? Найдите книжный шкаф (рядом с растением). Клочок бумаги с кодом спрятан на одной из полок. Рядом лежит колун для льда. Возможно, Стилгрейва хотели подставить. Альтернативный сюжет: на полке лежит один обрывок; колуна для льда нет.

Вернитесь к сейфу и наберите **426**. Внутри лежит блокнот, на страницах которого Стилгрейв вел подсчеты доходов от торговли наркотиками. Альтернативный сюжет: в сейфе находится справка о покупке **Dancer's Club** за $25000.

"Этот парень сует нос не в свое дело."

У окружного прокурора

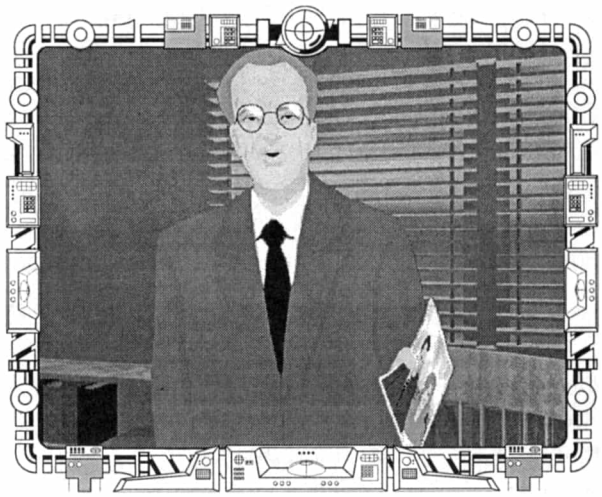
Вскоре Марлоу позвонят из приемной окружного прокурора и предложат явиться. Вопросы сыпятся один за другим, но адвокат мисс Велд поможет Марлоу. Выйдя от прокурора, послушайте радио. Возвращайтесь в свой офис.

Офис Марлоу

Орфамэй решила посетить Марлоу, чтобы попрощаться. Вытряхнув из сумочки Орфамэй увесистую пачку купюр, Марлоу обвинит ее в убийстве Стилгрейва. По его мнению, именно Орфамэй подставила своего родного брата. Мисс Квест не останется в долгу. Она скажет, что полиция может обвинить в убийствах Марлоу. На этом они и расстанутся.

Свидание с Долорес

Через некоторое время детективу позвонит Долорес и предложит встретиться. По ее словам, Стилгрейва убила Орфамэй. Однако Марлоу хочет выяснить всю правду до конца. Он считает, что совпадений в этом деле слишком много. Детектив убежден, что Санни Мо Штайн был убит кем-то, кто сильно желал зла Стилгрейву, а именно Долорес.



"Аванса не будет. Оплата по раскрытии преступления."

Она же убила Оррина. Внезапно появится доктор Лагарди. Он застрелит Долорес. Полиция признает его виновным и снимет подозрения с Марлоу. Мэвис сумеет избежать скандала, связанного с расследованием убийств. Вскоре выйдет новый фильм с ее участием, который будет встречен с неизменным успехом.

Альтернативный сюжет: основной виновницей оказывается Мэвис Велд. Именно она убила Стилгрейва. Однако никаких законных действий предпринято не было. Долорес останется жива.

Основной рабочий инструмент частного сыщика.

Краткое изложение сюжета

Основная линия

Голливудская актриса Мэвис Велд встречается с владельцем ночного клуба Стилгрейвом. Оррин, ее сводный брат, приехавший из провинции, сидит без работы. Он просит у Мэвис денег. Она помогает ему по возможности, однако запросы Оррина все время растут.

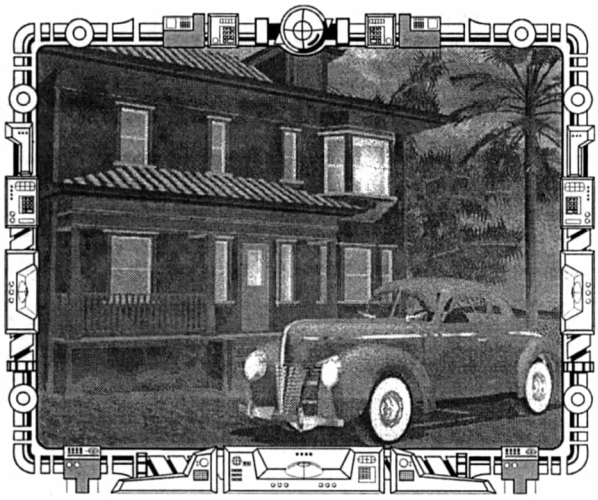
Бывшая подружка Стилгрейва, актриса Долорес Гонсалез, завидует Мэвис. Она видит в Оррине средство для борьбы против соперницы. Долорес заводит роман с Оррином. Ей известно, что Стилгрейв — гангстер, и одно упоминание о Мэвис в связи с ним способно похоронить карьеру Мэвис. По просьбе Долорес Оррин делает снимок Стилгрейва, обедающего с Мэвис. Это фото было сделано именно в тот день, когда произошло убийство соперника Стилгрейва Штейна. Стилгрейв в этот момент должен был быть в тюрьме.

Подстрекаемый Долорес, Оррин начинает шантажировать свою сводную сестру. Она платит ему. Оррин пишет домой к Орфамэй и рассказывает ей, как ему удается извлекать деньги из их ненавистной сестры. Однако, негативы попадают к Хиксу.

Эта история становится известной бывшему мужу Долорес, доктору Лагарди, торговцу наркотиками. Доктор показывает Оррину, как можно убить человека при помощи колуна для льда.

Оррин отправляется в отель и убивает менеджера, вставшего на его пути. Затем он находит Хикса и убивает его. Тем не менее, ему не удается раздобыть негативы. Испуганный Оррин прячется у доктора Лагарди.

Тем временем из Канзаса приезжает младшая сестра Оррина, Орфамэй. Она хочет войти в долю и поживиться за счет удачи брата. Она нанимает Марлоу, чтобы разыскать Оррина. Через Долорес ей становится известно, что Оррин скрывается у Лагарди. Орфамэй встречается



Не садитесь в автомобиль - он заминирован.

со Стилгрейвом и выдает ему место, в котором прячется брат. За это Стилгрейв платит ей 1000$. Затем она посылает Марлоу в дом к Лагарди. Марлоу видит убийство Оррина. Последнего убила Долорес, переставшая доверять Оррину. Орфамэй приезжает к Лагарди и видит, что Оррин мертв.

Между тем, Долорес убивает Стилгрейва из ревности. Долорес заставляет Орфамэй позвонить сестре и взять вину на себя. Мэвис не хочет, чтобы подозрение пало на ее сестру. Она остается на месте убийства и ждет приезда полиции. Прибывший на место Марлоу помогает Мэвис и направляет полицию по ложному следу. Лагарди убивает Долорес. Орфамэй возвращается домой.

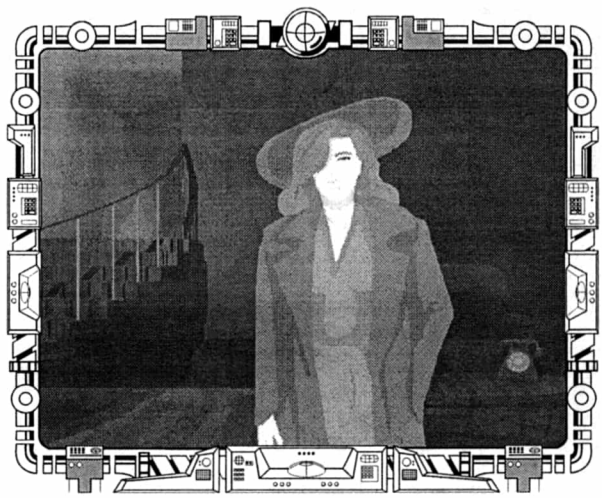
Альтернативная линия

Банда Штейна была одной из самых сильных в Кливленде. Однако внутренние противоречия погубили ее. Второй человек в банде — Випи Мойер, недовольный постоянными распрями, уезжает, прихватив с собой значительную сумму денег. В Калифорнии он становится мистером Стилгрейвом, владельцем ночного клуба. Попутно он занимается торговлей наркотиками. Штейн направляется в Калифорнию за Мойером. Изворотливый Мойер-Стилгрейв убеждает Штейна в своей непричастности к проблемам, возникшим вокруг банды. По мнению Стилгрейва, он и Штейн могут работать вдвоем.

Новый помощник Штейна, доктор Винс Лагарди не доверяет Стилгрейву. Он нанимает Оррина Квеста, чтобы тот шпионил за Стилгрейвом. Мойер-Стилгрейв разыгрывает свой арест. Он убивает Штейна. Снимки, сделанные Оррином, способны разоблачить хозяина ночного клуба. Доктор Лагарди пытается шантажировать Стилгрейва. Оррин не остается в стороне и пробует выжать деньги из своей сестрицы.

Менеджер отеля Клозен работает на Лагарди. Стилгрейв отдает приказ убрать Клозена. Таким образом он хочет расправиться с оставшимися членами банды.

Проживающий по соседству с Оррином Джордж Хикс, более известный как Майлвэй



Она даст свидетельские показания ночью, но сначала надо сводить ее в ресторан.

Марстон, беглый преступник, узнает о делах Оррина. Он крадет негативы и пытается использовать их с пользой для себя. Хикс звонит Мэвис и говорит ей, что теперь она должна иметь дело с ним. Оррину известно, кто украл негативы. Он преследует Хикса и убивает его.

После ухода Оррина приезжает Мэвис. Она собирается вступить в переговоры с Хиксом, но натыкается на его труп. Мэвис видит уходящего Оррина. В доме Лагарди Мэвис дважды стреляет в брата. Ей надоели его бесконечные домогания.

Стилгрейв узнает о случившемся. Он намеревается поставить в известность Орфамэй. Мэвис убивает Стилгрейва, чтобы предотвратить дальнейшее распространение информации. В остальном сюжет повторяется.

Resident Evil

Довлеющее Зло

Издатель	**Capcom**
Производитель	**Capcom**
Год выпуска	**1997**

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Операц. система	**версия для DOS, версия для W95**
Объем	**2CD**
Графика	**высокое разрешение**
Ролики	*синтез, редко используется*
Задние планы	*полностью синтез*
Оперативный 3D синтез	*только персонажи*
Управление	*клавиатура и геймпад*
Особые требования	*требуется графический ускоритель – 3DFX или иной*

РЕЙТИНГ

Суть игры	*исследование группой десантников заброшенного здания биологической лаборатории – сражения и выживание*
Мир игры	*смесь 'особняка с привидениями ' с современной милитари-темой*
Тип игры	*динамичный квест*
Атмосфера игры	*мрачный пугающий триллер*

Графика	*очень хороший уровень*
Звук	
атмосфера	*скорее хорошо*
музыка	*неплохо*
шумы, эффекты, голоса	*вполне*
Концепция	*прекрасно*
Заставка	*ничего*

Оригинальность	
на сегодня	*достаточно оригинально*
на момент появления	*достаточно оригинально*
кроме игр той же серии	*нет таких*
Сюжет	
игровой мир	*очень хорош*
предистория	*более менее*
вживаемость в процесс	*высока*
набор вооружений	*почти круто*
общее впечатление	*классно*
Жестокость	*безусловно высокая*

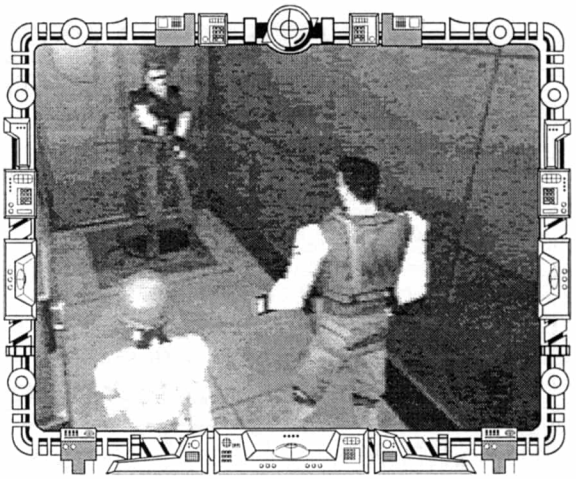
Отличный игровой интерес. Классные монстры и способы борьбы с ними.

Отсутствие тяжелых авиационных пулеметов.
Некоторая надуманность сюжета.

Рекомендуется всем, особенно любителям динамических квестов

общий
рейтинг

“Однажды дети пошли погулять в лес и заблудились... Ночевать им пришлось в странной избушке посреди леса...”



“Успокойся. Мы свои.”

Любители ужасов уже давно заждались душераздирающих игр, в которых нужно ходить по мрачным коридорам и комнатам, где из шкафов на героя вываливаются живые трупы, то и дело норовят съесть или обезглавить в самый неподходящий момент и т.п. В свое время к таким играм относились игры из серии Alone in the Dark. Многие помнят, сколько времени и нервов было затрачено на эту игру. Как они подскакивали на стуле при очередном неожиданном повороте игры. После Alone in the Dark эстафету подхватила Ecstatica, вторая же часть этой игры уже не повторила успеха своих предшественников. Любители настоящих ужасов нуждались в игре с новым уровнем графики и захватывающим сюжетом, а также обилием насилия, кошмаров и фонтанов крови.

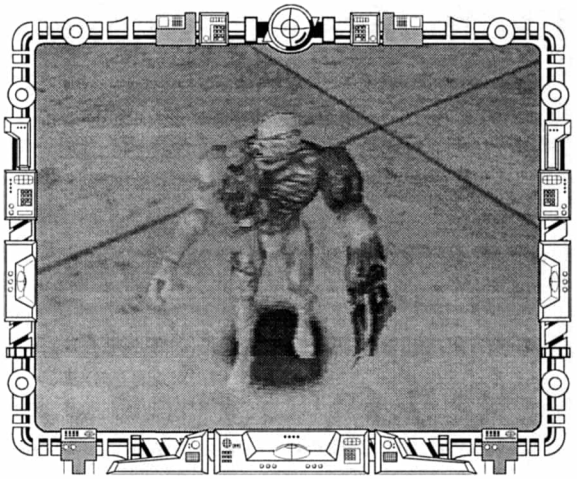
К таким играм несомненно относится игра Resident Evil. Здесь вам придется ходить по огромному старинному особняку, полному всякой нечисти. По общей атмосфере игра напоминает классические фильмы ужасов. Не думайте, что здесь вам достаточно только убивать, убивать и еще раз убивать. Конечно, вам часто придется применять на практике свои боевые навыки, чтобы выпустить целые реки крови из различных природных ошибок, но также решать различные головоломки, обезвреживать ловушки, в общем, поднапрячь мозги.

Реализована игра на очень высоком уровне. Прекрасная графика позволяет добиться того, что все движения различных персонажей плавны и реалистичны. Камера показывает героя с различных углов, что усиливает впечатление.

Завязка игры такова. На дворе июль 1998 года. В Раккунском лесу (**Raccoon forest**) происходят странные события. Таинственно пропадают люди. Для разъяснения ситуации на место послана специальная спасательная команда **S.T.A.R.S.** (**Special Tactics and Rescue Squad**), которая в свою очередь бесследно пропала. Все связи с ней были оборваны. Ситуация становится крайне необычной и возможно даже опасной. Теперь на место посылается военная спецкоманда **Alpha**. Один из членов команды находит отрезанную руку, но вдруг на него нападает какое-то зубастое и клыкастое существо. В один миг несчастного разрывают на куски. Тут же нападению подвергаются еще несколько ребят. Оставшиеся четыре человека во главе с капитаном пытаются добежать до вертолета, но происходит что-то странное. Пилот, наверное напуганный до смерти, улетел, не дождавшись товарищей. Спасаясь от неизвестного врага, остатки бравой команды натыкаются на странный особняк, находящийся среди леса. По дороге от команды отстал еще один человек. Трое успели скрыться в особняке, находящемся неподалеку, где, как они думали, было безопасно. Пока еще безопасно.

Главное меню игры

Главное меню игры появляется в начале и состоит из двух пунктов. Перемещение по пунктам осуществляется клавишами [↑] и [↓]. Подтверждение выбора — нажатием клавиши [Enter].



Победитель конкурса "Мистер Загробный Мир".

New game (Начать новую игру)

Выбрав этот пункт, вы начинаете новую игру. Вы можете выбрать одного из двух персонажей. Выбор персонажа осуществляется клавишами [→] и [←]. Подтверждается — нажатием клавиши [Enter].

Load game (Загрузить записанную игру)

Выбрав этот пункт, вы можете загрузить одну из записанных ранее игр. Вам нужно выбрать нужный слот кнопками [↑] и [↓], а затем подтвердить свой выбор нажатием клавиши [Enter].

Управление в игре

Управление в игре довольно несложное, но к нему нужно немного привыкнуть.

Управление без боевой стойки

[←], [→] — поворот героя влево/вправо

[↑], [↓] — движение героя вперед/назад

[V], [Ctrl], [Right Alt]+[↑] — бег

[C], [Enter], [Space] — взять/посмотреть предмет или воздействовать на него

Герой может толкать (но не тянуть) некоторые предметы. Для этого подойдите к предмету и зажмите [↑]

Управление во время боевой стойки

[X] — принятие боевой стойки (герой принимает нормальное положение, как только кнопка отпускается)

[↑], [↓] — изменить направление удара или выстрела вверх/вниз

[C], [Enter], [Space] — удар или выстрел (если не нажата клавиша направления, то удар/выстрел производится в средний уровень)

Герой принимает боевую стойку только если держит в руках какое-либо оружие

Настройка управления

Меню настройки управления появляется перед вами, если во время игры вы нажмете клавишу [A]. Пользуясь этим меню, вы можете настроить управление на клавиатуре или геймпаде. Вы должны навести курсор на действие и нажать клавишу [Enter]. После того, как действие выделится красным цветом, нажимайте нужную вам клавишу. Приведены следующие значения клавиш:

Action — действие

Dash — бег

Get ready — принять боевую стойку

Forward/H.attack — вперед/атака в верхний уровень

Backward/L.attack — назад/атака в нижний уровень

Turn left — повернуться влево

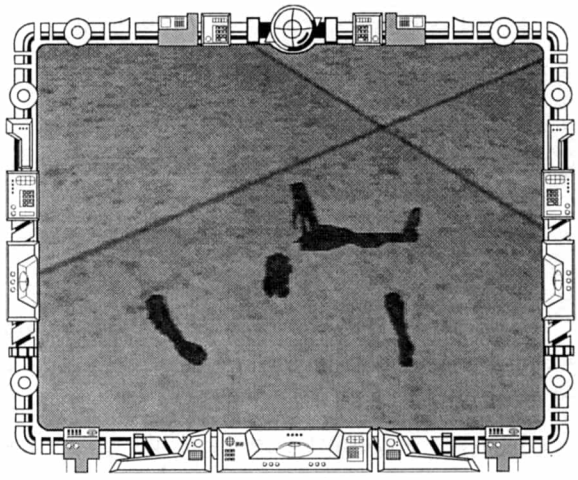
Turn right — повернуться вправо

Subscreen — вызов функционального экрана

Option — вызов меню настроек управления

Функциональный экран

Функциональный экран появляется перед вами после нажатия кнопки [Z]. В правом углу экрана расположено меню из четырех пунктов. Под меню показаны ваши предметы. Ваш курсор в виде красной рамки при помощи ←↑↓→ перемещается между пунктами меню и вашими предметами, как между равнозначными объектами. Слева на большом экране вы можете просмотреть выбранный вами предмет или информацию. Под большим экраном показана фотография вашего героя, показатель вашего здоровья и экран экипировки.



“Остались от козлика рожки да ножки.”

Информационное меню

Это меню состоит из следующих пунктов. Перемещение по пунктам осуществляется ←↑↓→. Выбор — нажатием [Enter]/[Space]/[C].

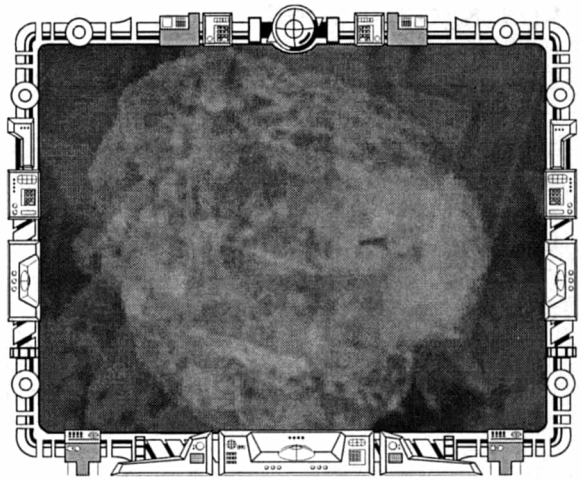
Map (карта)

Выбрав этот пункт, вы можете просмотреть карту любого объекта, где вы уже побывали. При наличии у вас полного плана данного объекта

будут показаны все помещения. Помещения, в которых вы побывали, заполнены зеленым цветом. Помещение, где вы находитесь, выделяется красным цветом. Объект выбирается клавишами [←] и [→], этаж — клавишами [↑] и [↓]. Подтверждается выбор нажатием кнопки [Enter], выход — нажатием [Esc].

File (файлы)

Ваш герой по ходу игры находит различную информацию. Все письма, документы и прочая информация закладывается в специальные папки. После выбора пункта **File** вы можете просмотреть имеющуюся у вас информацию. Выбирается папка клавишами [←] и [→], файл — клавишами [↑] и [↓]. Подтверждается выбор нажатием кнопки [Enter], выход по [Esc].



Запор прорвало. Экскременты вышли из под контроля.

Radio (радио)

После выбора этого пункта вы сможете прослушать посланное вам сообщение. Передавать информацию вы не можете. Во время игры вы услышите звуки вызова.

В начале игры у вас нет радио, поэтому в пункте меню будет стоять прочерк

Exit (выход)

Этот пункт выключает функциональный экран и возвращает вас в игру. Также вернуться в игру из режима функционального экрана можно после нажатия кнопки [Esc].

Предметы

При включении функционального экрана курсор в виде красной рамки установлен на первом предмете. Перемещение курсора при выборе предметов осуществляется ←↑↓→ Выбор предмета — нажатием [Space]. Как только вы выбрали предмет, перед вами появляется меню действий, состоящее из трех пунктов. Нажав кнопку [Esc], вы выходите из меню действий.

Use/Equip (использовать/вооружиться)

Для любых видов оружия первым пунктом будет **Equip**. После выбора этого пункта у вашего героя в руках оказывается соответствующее оружие. Чтобы убрать оружие из рук, выберите этот пункт еще раз.

Чтобы поменять оружие, вам не обязательно убирать из рук предыдущее, а поскольку оружие будет вам нужно очень часто, а кроме того, оно никак не стесняет ваших движений, всегда держите его в руках.

Для остальных предметов первым пунктом будет пункт **Use**. Предметы вы сможете использовать только в определенных местах — а именно около объектов, которые ваш герой может осмотреть и прокомментировать.

Check (осмотреть)

Если вы выбрали этот пункт, то на большой экран выводится изображение предмета. Вы сможете вращать предмет в любую сторону. После нажатия кнопки Space предмет осматривается. Эта функция не так бесполезна, как может показаться. В некоторых предметах могут быть спрятаны другие. Кроме того, воспользовавшись этой функцией, вы сможете найти кое-какие подсказки относительно использования предмета.

Combine (совместить)

После выбора этого пункта вы сможете попытаться совместить два любых ваших предмета. На текущем предмете появляется еще один курсор в виде четырех зеленых стрелок. Наведите этот курсор на предмет, с которым вы хотите совместить текущий, и нажмите кнопку Space.

Все предметы одного типа, кроме трав и оружия, вы можете носить в неограниченном количестве, они будут занимать всего одно место.

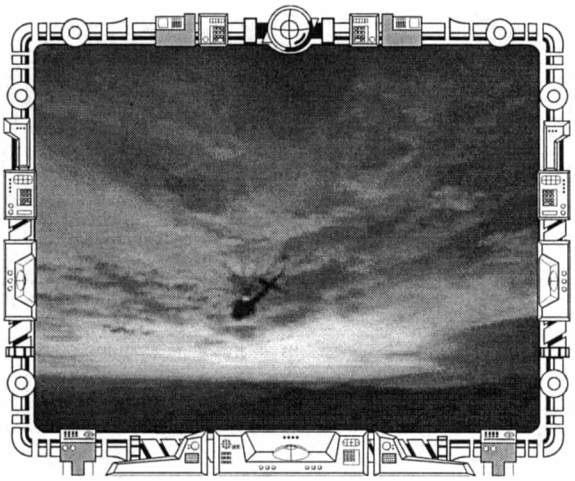
Показатель здоровья

Показатель здоровья расположен справа от вашей фотографии. Он представляет собой небольшой экран, по которому проходит линия, отмечающая биение вашего сердца. Под линией написано ваше текущее состояние. Если линия имеет зеленый или светло-желтый цвет, и состояние характеризуется как хорошее (**Fine**), то ваше здоровье или на максимуме, или вы получили маленькие ранения. В общем, беспокоиться пока нечего. Если линия приобрела темно-желтый цвет, и состояние характеризуется как тревожное (**Caution**), то пора бы поискать, чем бы поправить свое здоровье. Если ваше сердце бьется очень слабо, а линия стала красной, ваше состояние оценивается, как опасное (**Danger**). Это значит, что вы вряд ли переживете еще одно ранение, поэтому срочно сделайте что-нибудь, чтобы поправить здоровье. Если ваше сердцебиение нерегулярно и отрывисто, и внизу написано, что вы отравлены (**Poison**), то ваше состояние будет ухудшаться со временем, даже если вы не будете получать ранения. Вы должны как можно быстрее вывести яд из организма.

"Спи дорогая. Во сне умирать не страшно."

Персонажи

Вы имеете возможность играть за одного из двух персонажей. Первый — Крис Редфилд. Этот парень раньше служил в авиации. После увольнения из авиации он был зачислен в боевую спецкоманду **S.T.A.R.S.** Крис отличается большой физической силой, недюжиным здоровьем и сильным интеллектом (редкое сочетание). Его недостатком можно считать способность носить не более шести видов предметов.



Вертолетик летит на закат, солнце сядет, начнется ад.

Другой персонаж — очаровательная Джилл Валентин. Эта девушка служит в спецкоманде как специалист по механике. Она специализируется на вскрытии замков, задвижек и т.п. Кроме того, она прекрасно владеет оружием и способна носить не менее восьми видов предметов. Но как большая часть прекрасного пола, Джилл уступает мужчинам в физической выносливости, поэтому она может пострадать от ранений гораздо больше, чем Крис.

Кроме этих персонажей, вы будете встречаться с некоторыми другими. Вы будете иметь дело с капитаном Альбертом Вескером, специалистом по вооружению Барри Бартоном (играя за Джилл), а также с молодой симпатичной медсестрой из команды Bravo Ребеккой Чемберс (играя за Криса).

Прохождение игры

Прохождение игры за Криса и за Джилл примерно одинаково, но в некоторых местах оно может различаться по способу преодоления некоторых этапов. Но довольно ощутимое различие присутствует в развитии сюжета. Следует сказать, что гораздо легче игра проходится за Джилл. Она имеет больший выбор оружия, а также может таскать на два предмета больше. Это позволяет не бегать лишний раз к камерам хранения (см. далее). По пути ей встречается меньше врагов, некоторых ей помогает убивать Барри. Крису лишь иногда будет помогать Ребекка. Он встретит больше врагов. Кроме того, он начинает игру, вооруженный лишь ножом. В дальнейшем описании отклонения прохождения одного из игроков от основной линии будут описаны после соответствующего имени. Отрывки описания без имени являются одинаковыми для обоих персонажей.

“Ща как жахну из базуки и о вас заплачут внуки.”

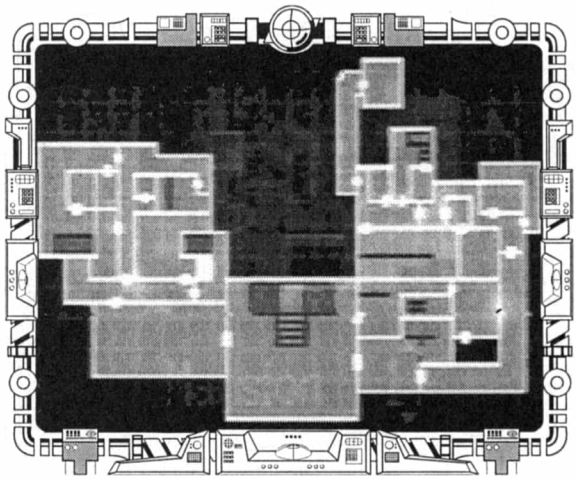
Если вы решили проходить игру за Криса, то события начинаются следующим образом. В особняке успели скрыться вы (Крис), Джилл и капитан Вескер. Что случилось с Барри — неизвестно. Вескер предполагает, что Барри отстал по пути к особняку. Но вдруг раздается выстрел. Возможно, это Барри. Вы решаете проверить. Капитан одобряет ваше решение и говорит, что он вместе с Джилл останется в хол-

ле на случай непредвиденных обстоятельств. Вы идете в ближайшую дверь. Вы оказываетесь в большой столовой. Вначале у вас есть только боевой нож и спрэй первой помощи (восстанавливает здоровье до максимума).

Если вы играете за Джилл, то в особняке спаслись вы, Вескер и Барри. После того, как прозвучат выстрелы, вы вместе с Барри отправляетесь искать Криса. У вас есть пистолет системы "беретта", боевой нож и спрэй первой помощи.

Крис: обойдите стол и заходите в дверь. Оставьте эмблему.

Джилл: под камином Барри обнаружит лужу крови. Барри останется в комнате. Заходите в дверь. Эмблему над камином пока не трогайте.



Особняк, 1-й этаж

Вы окажетесь в длинном узком коридоре, заканчивающемся небольшой комнаткой. Комната находится слева от вас. Справа вы увидите несколько дверей, но пока вы не можете их открыть. Приготовьте ваше оружие, потому что вас ожидает первая стычка. Пройдите в комнату налево, и вы увидите вашего первого врага. Им окажется зомби. Откуда зомби в особняке, вам еще предстоит выяснить, но сейчас прикончите этого несчастного. Он может вас довольно сильно потрепать, но в принципе его несложно убить без потерь здоровья.

Если зомби упал, это не значит, что он умер. Подойдите и стукните его ножом вниз. Если он встанет, повторите процедуру умерщвления заново. Если под зомби растечется лужа крови, то он мертв и больше вам не помешает.

Осмотрите труп, которым лакомился зомби. Это окажется Кеннет из команды Bravo. Возьмите около него две обоймы для пистолета. Возвращайтесь в Холл.

Джилл: когда вы выйдете в столовую, за вами выйдет зомби. Им займется Барри. Вы скажете ему, что только что убили такого же. В особняке явно что-то не так.

Крис: вернувшись в холл, вы не обнаружите ни Джилл, ни Вескера. На полу будет лежать пистолет марки "беретта". Это табельное оружие Джилл. Возьмите пистолет.

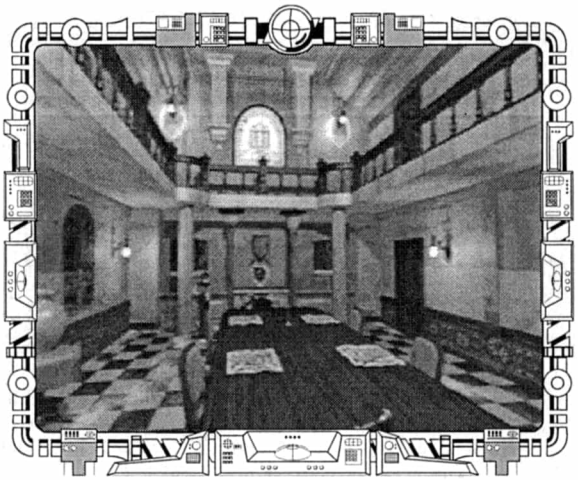
Джилл: в холле вы не обнаружите своего капитана. Барри предложит вам осмотреть холл. Пробегите за колоннами. Не обнаружив ничего, что говорило бы о присутствии Вескера, вы сообщаете об этом Барри. Он предложит вам разделиться и обыскать особняк. Он отдаст вам отмычку. Сам он отправится опять в столовую.

Отмычка открывает замки с нарезкой в виде меча, а также все письменные столы.

Подойдите к столу и возьмите две ленты для пишущей машинки. Идите в двойную синюю дверь справа от лестницы.

Ленты нужны вам, чтобы сохранять игру. Вы можете сохраняться только около пишущих машинок, использовав ленту. В сохраненном файле написано имя персонажа, порядковый номер сохранения и место, где вы сохранились.

Вы окажетесь в комнате с картинами. Подвиньте ступеньки к статуе и поднимитесь (кнопкой Space). В чаше, которую держит женщина, вы обнаружите карту первого этажа. Подвиньте сундук и войдите в кладовую. Обойдите лежащего зомби, чтобы он не присосался к вашей ноге. Вы можете без труда убить его ножом, нанося удары вниз. Возьмите еще две ленты.



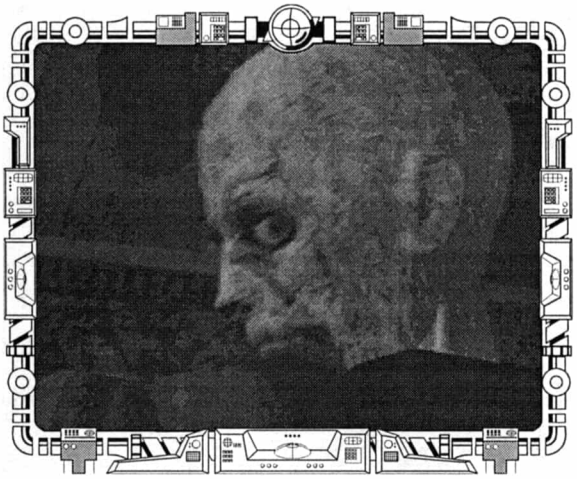
Гостиная нового русского.

Крис: выходите в холл. Поднимайтесь по лестнице и поверните направо.

Джилл: входите в дверь справа от кладовой. Ваша отмычка справится с замком. Вы окажетесь в коридоре с археологическими экспонатами. Бегите вперед и по пути пристрелите двух собак. Возьмите обойму под второй тумбочкой. Бегите в конец и заходите в дверь. Следующий коридор пробегайте до конца, пока не подойдете к двум дверям. Заходите в левую от вас дверь и проходите в следующую. Вы вошли в гостиную. Обойдите стол и возьмите на столе дробовик. Выходите. В маленькой комнатке сработает ловушка. Начнет опускаться потолок, и закроется дверь в коридор. Не делайте ничего и ждите. Вас спасет ваш друг Барри. Он вышибет дверь, и вы успеете выбежать. После благодарностей вы опять разделитесь, и Барри отправится исследовать особняк. Заходите в дверь напротив. В коридоре вас будут поджидать два зомби. Они могут быть убиты одним выстрелом в голову из дробовика. Пройдите в серую дверь. В проходе вас встретит еще один зомби, которого тоже нужно убить. Пройдите вперед и поверните направо. В углу лежит зеленая трава. Зайдите в дверь. Вы оказались в комнате хранения. Возьмите на полу химикаты и положите их в сундук. В сундуке возьмите две обоймы. Сохранитесь и выходите. Поднимайтесь по лестнице. Убейте зомби. Пройдите направо. Прикончите еще одного зомби и пройдите в ответвление. Откройте дверь. В коридоре поверните направо, пройдите и заходите в дверь.

Чтобы положить/взять предметы из сундука, вам нужно сперва выбрать одно из ваших мест, нажать Space, а затем, выбрав в сундуке или пустое место, или предмет, опять нажать Space. Предметы, положенные в один сундук, могут быть взяты в другом.

Крис: заходите в дальнюю дверь. Возьмите маленький ключ под зеркалом. Пройдите по коридору и зайдите в дверь. Вы окажетесь на балконе. Подойдите к трупу. Возьмите обойму для "беретты" и осмотрите труп. Это Форест из команды Bravo. Он был до смерти заклеван воронами. Как только вы осмотрите Фореста, появятся вороны. Скорее убегайте, чтобы не пострадать. Выходите в холл и заходите в соседнюю дверь.



“Вэлла - вы великолепны.”

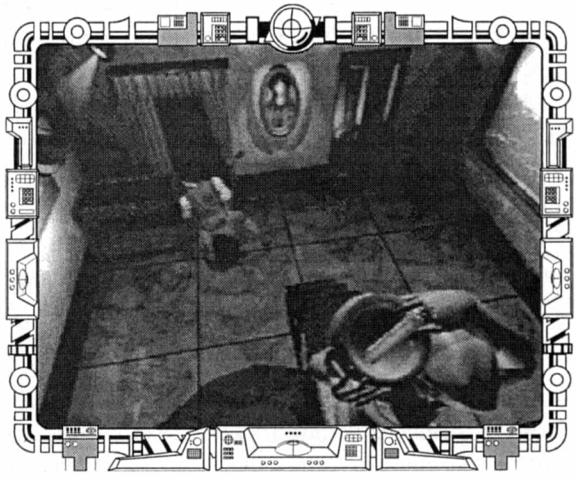
Убейте зомби и проходите дальше по коридору. Пока вы не можете открыть ни одну из дверей в этом коридоре, кроме последней. Идите в конец коридора. Здесь вы напоретесь еще на одного зомби. Убейте его и заходите в дверь.

Вы окажетесь в небольшом кабинете. На столе будет лежать книга. Возьмите ее. Это окажется книга о растениях. Из этой книги вы узнаете, что многие травы обладают целительными свойствами. Так, зеленая трава восстанавливает здоровье, в то время как синяя выводит яды. Красная трава сама по себе не имеет никакого эффекта, но если ее смешать с зеленой, эффект будет утроен. Книга о растениях будет занесена в ваши файлы.

Джилл: выходите из кабинета в коридор. Бегите к выходу в холл. Пристрелите по пути зомби. Выходите в холл. Вас встретит Барри. Он предложит вам найти какой-нибудь выход. Он даст вам патроны для базуки, заряженные кислотой. Пройдите в дальнюю дверь. Пробегите и заходите в следующую. На балконе возьмите базуку. Осмотрите труп Фореста и убегайте, чтобы не пострадать от ворон. Идите в дверь над столовой.

Для базуки имеется три вида патронов: кислотные, огненные и взрывные. Они помечены желтой, красной и серой крышками соответственно. В отличие от всех остальных видов оружия, базуку нужно перезаряжать вручную с использованием опции Combine.

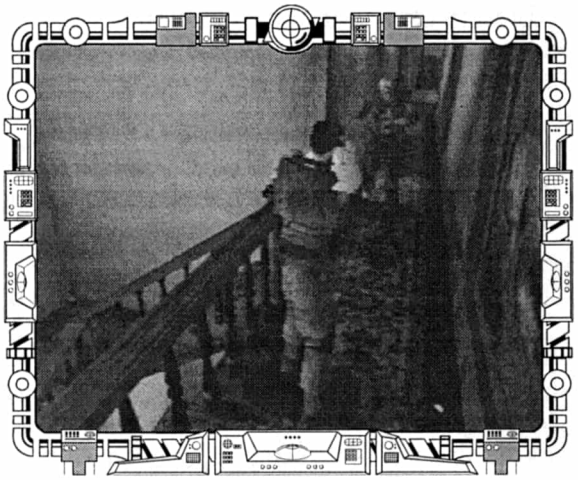
Крис: проходите в следующую дверь. Справа из небольшого ответвления на вас пойдет зомби. Убейте его. Пройдите вперед. Вас будет ждать еще один зомби. Вы можете прикончить его, а можете не трогать, но все равно лучше прикончить. Спускайтесь по лестнице. Внизу на небольшой площадочке вам придется прикончить зомби. Сразу под лестницей вы найдете траву. Заходите в дверь. Вы вошли в комнату хранения. Здесь вы обнаружите пишущую машинку и сундук для хранения вещей. Сохранитесь, возьмите химикаты, положите их в сундук. Возьмите в сундуке две обоймы. Оставьте у себя только пистолет и нож. Выходите и поднимайтесь по лестнице. Пройдите в ответвление, откуда вас атаковал зомби. Откройте дверь. Вы окажетесь в предыдущем коридоре, ведущем в холл. Идите в холл и заходите в дверь над столовой.



Где же здесь холодильник?

Вы оказались на втором уровне столовой. Убейте первого зомби, пройдите налево и убейте следующего. Придвиньте статую вперед, туда, где сломано ограждение. Столкните ее вниз. Бегите в дверь напротив.

Вы окажетесь в небольшом коридорчике с зелеными обоями. Пройдите немного вперед, и вы напоретесь на трех/двух зомби. Все должны быть уничтожены. Обойдите перила. В конце коридора будет дверь с кодовым замком, но вы не знаете кода. Для другой двери у вас пока нет ключа. Спускайтесь по лестнице. Когда вы спуститесь, стойте на месте. Ждите, пока не появится зомби. Убейте его, но не делайте шага вперед, иначе вам придется иметь дело еще с одним. Как только вы убили зомби, идите под лестницу. Не трогайте зомби, стоящего в углу. Заходите в дверь.



Стой не стой, все равно стрелять буду!

Крис: вы вошли, но вдруг на вас вылетает облако слезоточивого газа. Оказывается, это юная девушка, скорее всего из команды Bravo, пыталась как-то защитить себя от нападений всяческих монстров. Она говорит вам, что она — медсестра из команды **Bravo** Ребекка Чемберс. В команде она состоит всего месяц. Вместе с остальной командой она была послана на место непонятных событий. При подлете на место с вертолетом что-то произошло. Команда оказалась без средства перемещения. Возьмите ключ на кровати. При рассмотрении вы обнаружите на ключе нарезку в виде меча (**Carving of Sword**). Значит, этот ключ открывает все замки, на которых есть такая же нарезка. Когда вы будете выходить, Ребекка спросит вас, возьмете ли вы ее с собой. Отвечайте, что возьмете (**Yes**).

В комнате есть пишущая машинка и сундук хранения. Возьмите химикаты и положите нож. Сохранитесь. Выходите из комнаты.

Когда вы выйдете из комнаты, не трогайте зомби. Поворачивайте направо и бегите в конец коридора. Вам встретится еще один зомби, но от него пока можно убежать. Если это будет сделать трудно, то пристрелите его. Заходите в переднюю дверь. Лучше, чтобы у вас к этому времени было по крайней мере еще две обоймы.

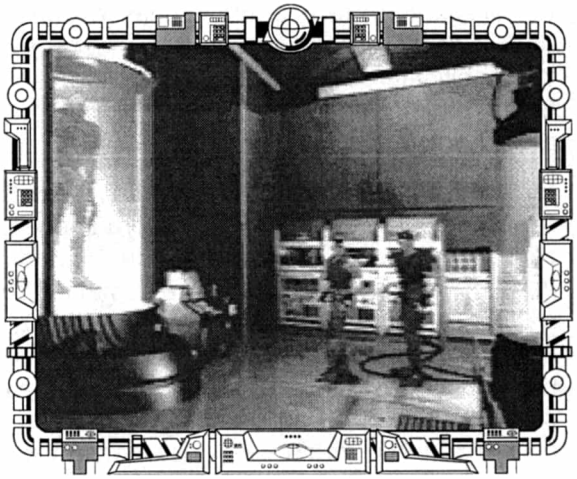
Как только вы зайдете, к вам направится зомби. Но почти сразу же за ним последует еще один, поэтому приготовьтесь пострелять. Если вы играете за Джилл, то будет всего один зомби. Разобравшись с проблемами идите вперед. В конце коридора вы обнаружите дверь. Выходите на террасу.

На террасе вы не сможете пройти дальше фонтана. В фонтане поселилось какое-то растение, не дающее вам прохода. Пройдите назад к окну, и вы обнаружите водяной насос, который качает воду к фонтану. Используйте химикаты. После того, как растение погибнет, обходите фонтан. Возьмите ключ. Это будет ключ с нарезкой в форме доспехов. Если у вас есть место,

возьмите травы. При прохождении игры за Криса, необходимо, чтобы у вас было как минимум два свободных места. Выходите с террасы. Возвращайтесь в коридор, ведущий в камеру хранения.

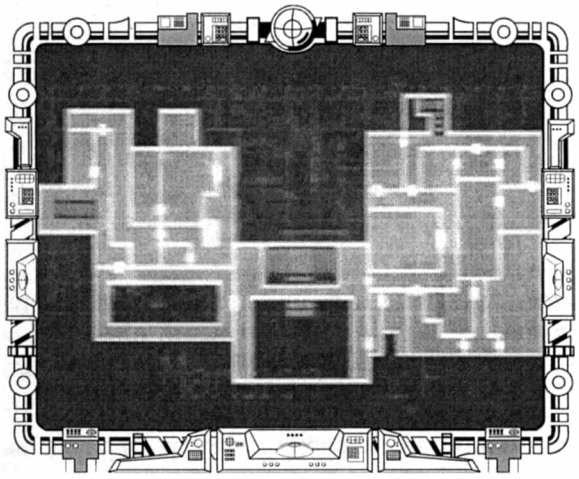
Как только вы окажетесь в коридоре, поверните в дверь слева. Возьмите сломанный дробовик и обойму на шкафу. Для Джилл сломанный дробовик не представляет ценности, поэтому оставите его. Подойдите к письменному столу. С помощью маленького ключа или отмычки вы сможете открыть ящик в столе. Вы обнаружите пачку патронов для дробовика. Выходите из комнаты и идите в камеру хранения.

В камере хранения оставите у себя только оружие, боеприпасы и ключи. Отправляйтесь в коридор, ведущий на террасу. Крис должен взять сломанное ружье.



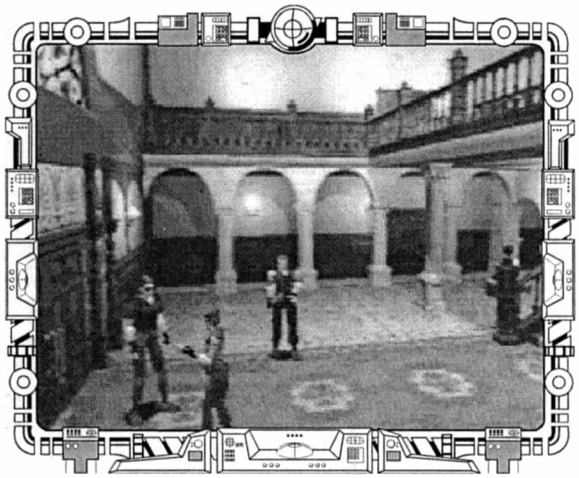
Голова профессора Доуэля отрастила себе ноги.

В коридоре поверните направо. Пройдите немного вперед и убейте зомби. Пройдите мимо небольшого ответвления и зайдите в комнату справа. Это окажется комната смотрителя. Возьмите обойму на кровати и подойдите к столу. Осмотрите его. Но вдруг из шкафа на вас выйдет зомби. Пристрелите его. В шкафу вы найдете патроны для дробовика. Прочитайте дневник смотрителя. В дневнике смотритель ведет хронологию событий, происходящих в лаборатории. Он рассказывает о том, что произошел инцидент, о сущности которого никому не рассказано. Далее он пишет о том, что его одолевает странный зуд, о том, что на его коже появляются какие-то пятна. Далее записи говорят о том, что особняк находится в режиме чрезвычайного положения, о том, что никто не может покинуть его пределы, что один ученый сошел с ума и пытался бежать, но был застрелен. Последние записи говорят о деградации писавшего. Написано, что был съеден один из членов персонала. Последняя надпись гласит: "...Зуд... Вкусно..." Дневник смотрителя занесен в ваши файлы. Выходите из комнаты смотрителя и проходите в дверь в конце коридора.



Особняк. 2-й этаж

Вы окажетесь в знакомом вам коридоре, где вы встретили первого зомби. Поверните налево и откройте красную дверь в комнату с баром. Заходите.



“Он сказал: ему на запад, ей в другую сторону, уходил отряд спецназа в ледяную тишину”.

Обойдите пианино и подвиньте шкаф. Вы обнаружите на полке музыкальные ноты. Используйте их на пианино.

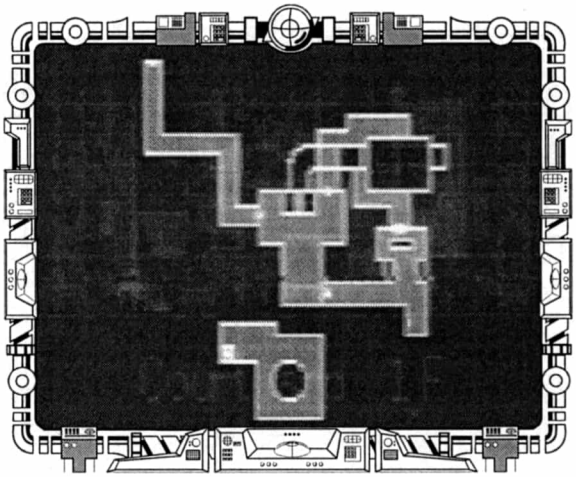
Джилл: поиграв “Лунную сонату”, вы тем самым введете шифр для открытия секретной двери. Побегите в столовую и возьмите эмблему над камином, а также синий камень, который держала разбитая статуя. Возвращайтесь в комнату с баром и поменяйте вашу эмблему на золотую в секретной комнате. Возвращайтесь в предыдущий коридор и зайдите в дверь в маленьком ответвлении. Вставьте голубой камень в глаз тигру. Возьмите медальон ветра. Вернитесь в столовую и вставьте золотую эмблему на место, где была другая. Часы отодвинутся, и в стенном сейфе вы возьмете ключ с нарезкой в виде щита. Идите в холл.

Войдите в дверь справа от двойной синей двери. На трюмо лежит обойма. Обойдите стеллаж и пристрелите зомби. В столе возьмите патроны для дробовика. Войдите в дверь в конце длинного прохода. Оставьте в покое ползающего зомби. Возьмите чернильную ленту и травы.

Поднимайтесь на второй этаж и идите в правое крыло. В коридоре зайдите в двойную синюю дверь. Вы оказались в комнате с доспехами. Подвиньте статуи, чтобы закрыть отверстия в полу. Нажмите кнопку. В открывшемся стенде вы обнаружите медальон солнца. Выходите из комнаты и бегите по направлению к выходу в холл. Откройте ближайшую дверь и зайдите. Бегите по коридору. Вы обнаружите еще живого Роджера. Он скажет вам о том, что он отравлен, и попросит вас принести ему противоядие. Бегите в комнату хранения в противоположном крыле. На стеллаже возьмите противоядие. На всякий случай сохранитесь. Положите в сундук медальоны и ключ “доспехи”. У вас должно быть оружие, а также приличное количество боеприпасов. Кроме того, возьмите с собой средства для поправки здоровья. Бегите к Роджеру. Противоядие не справится со своей задачей, и Роджер умрет от полученных ран. Перед смертью он отдаст вам свое радио. Заходите в дверь. Убейте зомби. В комнате, находящейся слева в конце длинного ответвления, вы найдете боеприпасы, но пока у вас нет зажигалки, не нужно тратить время. Пройдите вперед и поднимитесь по лестнице. Откройте дверь. Оставьте ключ “щит”. Заходите в комнату. На бочках возьмите патроны для дробовика. Когда вы пройдете немного вперед, на вас выползет гигантская змея. Отстреливайтесь, пока она не уползет. В дыре, откуда выползла змея, возьмите медальон. Выходите. Вам станет плохо из-за действия яда. Вас спасет Барри. Он отнесет вас в комнату, где вы взяли противоядие. Когда вы очнетесь, отправляйтесь в противоположное крыло. Поднимитесь на второй этаж и пройдите в коридор, ведущий к комнате хранения. Зайдите в дверь в середине коридора.

Крис: когда вы попробуете помузицировать, к вам в комнату зайдет Ребекка. Поиграв немного “Лунную сонату”, она попросит вас разрешить ей попрактиковаться. Разрешите ей и выходите из комнаты. Выходите в главный холл и направляйтесь в комнату, где вы взяли карту первого этажа.

Откройте правую дверь. Ключ "меч" вам больше не нужен. Вы его оставляете, и у вас появляется одно место. Проходите в коридор с археологическими экспонатами. Как только вы пройдете первое окно, на вас нападет собака. Убейте ее и проходите дальше. Будьте готовы пристрелить еще одну. Отодвиньте тумбочку и возьмите обойму. Проходите через дверь в следующий коридор.



Сад

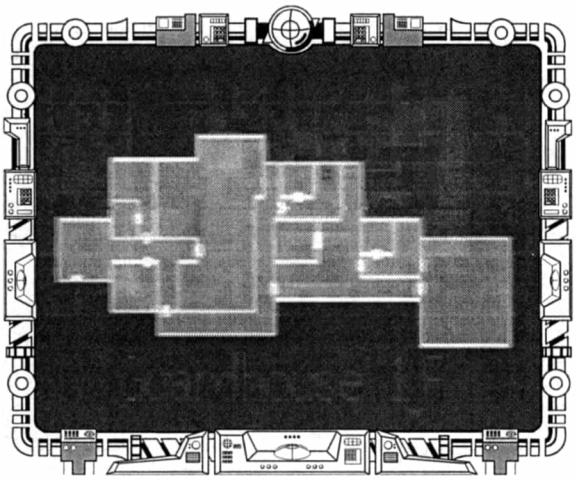
Сразу же слева от вас будет зеленая трава. Если есть место, то возьмите ее. Идите по коридору. Откройте ржавую дверь. Это выход на небольшую площадочку, где расположен отопитель. Здесь вы не найдете ничего, кроме нескольких трав и встречи с двумя псами. Пробегите дальше по коридору. Зайдите в небольшую комнатку, расположенную справа по ходу коридора. Это санузел. Подойдите к ванной и откройте затычку. Возьмите маленький ключ. Выходите и идите дальше. В конце коридора будет две двери. Зайдите в левую (относительно героя).

Пройдите в следующую комнату. Вы окажетесь в гостиной. На стене будет висеть дробовик. Возьмите его и положите на его место сломанный. Если вы этого не сделаете, то в предыдущей комнате вас просто расплющит. Теперь, когда вы взяли дробовик, можете не бояться настырных зомби. Выходите в коридор. Проходите в дверь напротив.

Здесь вас поджидает зомби. Когда он подойдет к вам на расстояние примерно пяти шагов, стреляйте в голову. Зомби с разнесенной головой вам больше не опасен. Убейте следующего зомби и заходите в серую дверь. Вы окажетесь около знакомой вам комнаты хранения. Зайдите и сохранитесь. Оставьте у себя только ключ, дробовик и патроны. Поднимайтесь по лестнице.Поверните налево и зайдите в дверь. Убейте зомби.

А кукушка в часах давным-давно зомби.

Зайдите в левую дверь. Вы попали в рабочий кабинет одного из ученых, работающих в лаборатории. Возьмите на столе завещание. В завещании ученый обращается к своей жене. Наверное он надеялся, что после его смерти завещание каким-либо образом попадет к ней в руки. Ученый пишет, что для него все кончено. После чрезвычайного происшествия часть персонала заразилась вирусом, над которым велась работа. Этот вирус губительно действу-

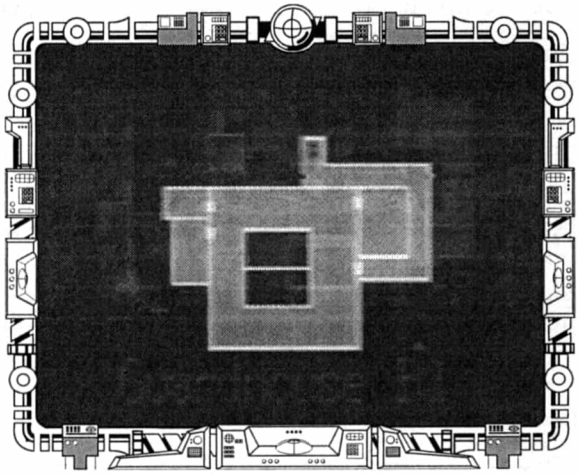


Дом Охраны

ет на мозг. Человек становится живым трупом, не понимающим ничего. Далее ученый пишет, что он также заражен, но еще все прекрасно понимает. Он говорит, что все, что он попытался предпринять, лишь задержало развитие болезни. Он выбрал наиболее гуманный путь для себя. Он принял яд, чтобы не стать живым трупом. Завещание записано в ваши файлы. Посмотрите на картину. В ней спрятана кнопка. После того, как вы нажмете ее, из аквариума будет выпущена вода. Отодвиньте аквариум вправо. Задвиньте в угол шкаф. В настенном сейфе возьмите патроны для дробовика/базуки. Если посмотреть в халате, то там обнаружатся две печатные ленты. Выходите и заходите в дверь напротив. Это спальная комната. Около кровати возьмите патроны для дробовика. Возьмите на полке зажигалку. В углу вы найдете красную траву. Выходите в коридор и поворачивайте направо. Пройдите вперед и разнесите голову зомби, если вы проходите игру за Криса. Хоть они и не виноваты в том, что они стали такими, лучше с ними не церемониться. Зайдите в дверь. Вы окажетесь в небольшой комнатке с камином. Для красной двери у вас пока нет ключа. Подойдите к камину и используйте зажигалку. Бумага от тепла нагреется, и на ней выступит карта второго этажа. Выходите в коридор и возвращайтесь в камеру хранения.

Крис: оставьте у себя только дробовик, патроны и ключ. Поднимайтесь наверх и идите в коридор, ведущий в холл. Откройте двойную синюю дверь. Вы зайдете в комнату с доспехами. Подвиньте статуи, чтобы закрыть отверстия в полу. Нажмите на кнопку. На открывшемся стенде возьмите медальон солнца. Выходите и бегите по направлению к выходу в холл. Откройте дверь слева, но не заходите. Выходите в холл.

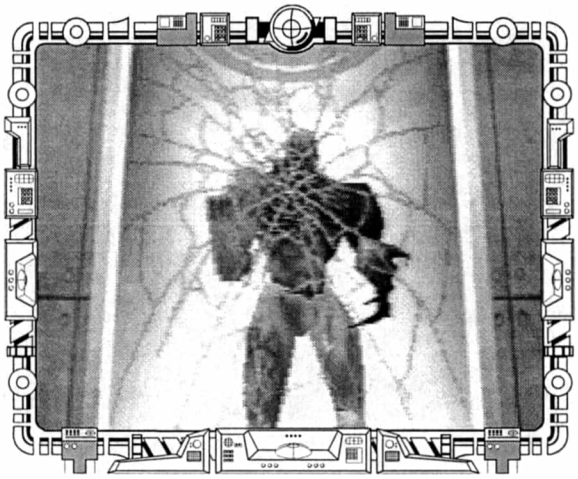
Спуститесь на первый этаж. Откройте дверь, находящуюся слева от двойной синей двери. Теперь ключ “доспехи” вам не нужен. Зайдите в дверь и обойдите стеллаж. На трюмо пред зеркалом лежит обойма. Прикончите зомби и возьмите в столе патроны для дробовика, если у вас есть маленький ключ. Пройдите в конец коридора и зайдите в дверь. На вас поползет зомби, но вы можете обойти его, не тратя патроны. Возьмите чернильную ленту и травы. Идите в комнату хранения и оставьте у себя только оружие и патроны. Отправляйтесь в столовую. Возьмите голубой камень, выпавший из



Дом Охраны. Подвал

рук разбитой статуи, и эмблему над камином. Направляйтесь в комнату, где вы оставили Ребекку.

Когда вы войдете, вы обнаружите, что Ребекка уже освоила ноты. Она сыграет вам то, чему научилась. Хорошо сыгранная мелодия оказалась ключом к секретной комнате. Пройдите в нее и возьмите эмблему под статуей. На освободившееся место поставьте свою. Выходите из комнаты. Идите в столовую. Вставьте золотую эмблему на место старой. Старые часы отодвинутся, и вы обнаружите стенной сейф. В нем вы найдете ключ с нарезкой в виде щита.



У профессора Доуэля заболела голова: "Где мой эфералган?".

Идите в коридор, ведущий на террасу. Пройдите вперед и поверните в маленькое ответвление. Заходите в дверь. Подойдите к статуе тигра и прочитайте надпись. Здесь сказано, что некоторые тигры могут иметь синий и красный глаза. Используйте синий камень. Возьмите медальон ветра. Зайдите в комнату смотрителя и возьмите патроны для дробовика. Идите в комнату, где вы встретились с Ребеккой. Оставите у себя только дробовик, патроны к нему, ключ, зажигалку и запаситесь травами. Лучше будет сохраниться. Идите на второй этаж и выходите в холл. Пройдите в противоположное крыло. В коридоре поверните в первую дверь направо.

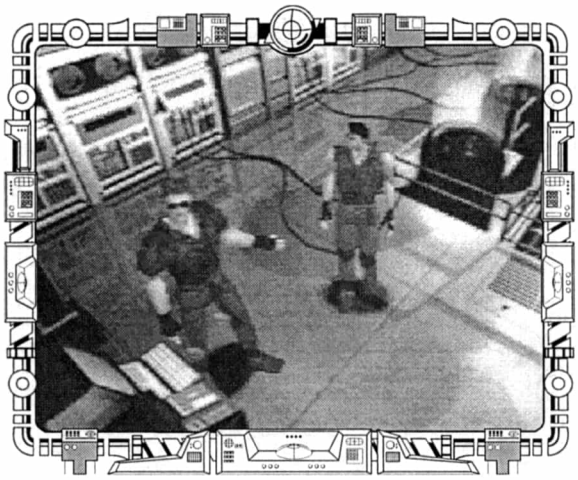
Пробегите вперед по коридору. Вы обнаружите труп Роджера из команды Bravo. Травы пока оставите. Заходите в следующую дверь. Пройдите мимо ответвления и отойдите назад.

Убейте зомби. Пройдите в ответвление и зайдите в дверь. Используйте зажигалку на подсвечнике. Отодвиньте шкаф и зайдите в кладовую. Возьмите патроны для дробовика.

Выходите в коридор. Поднимитесь по ступенькам и откройте дверь. Ключ "щит" вам больше не нужен. Заходите, возьмите на бочке патроны для дробовика. Приготовьтесь к серьезному сражению. Как только вы пройдете немного вперед, из отверстия в стене выползет гигантская змея. Отстреливайтесь от нее, как только сможете. Когда змея уползет, возьмите медальон солнца в отверстии, откуда выползла змея. Выходите.

Как только вы выйдете из комнаты, на вас начнет действовать яд. Вы упадете без чувств, но вам на помощь придет Ребекка. Вам необходимо противоядие. После этого вы будете некоторое время играть за Ребекку (выходите и бегите в комнату, где произошла ваша встреча; на полках возьмите противоядие; бегите и отнесите его Крису. Как только Крис будет в порядке, вы снова можете играть за него. Выходите в коридор и проходите в следующий; чтобы оказаться в комнате хранения. Возьмите медальоны, пистолет и обоймы. У вас должно остаться одно место. Выходите в серую дверь.

Джилл: в комнате хранения возьмите три медальона и положите ключ "доспехи". Из оружия оставьте у себя только "беретту" и дробовик, а также боеприпасы к ним. Выходите в серую дверь.

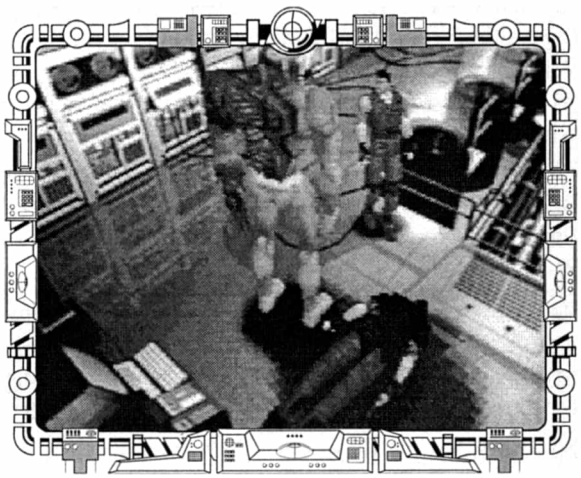


Брифинг в боевых условиях.

Поверните направо и пройдите вперед. Зайдите в левую дверь. Вы окажетесь в картинной галерее. Все картины изображают человека на определенной стадии жизни. Под каждой картиной есть кнопка. Нажмите кнопки в следующем порядке: новорожденный младенец (**Newborn Baby**) — ребенок (**Infant**) — мальчик (**Boy**) — молодой человек (**Young Man**) — мужчина средних лет (**Middle-Aged Man**) — старик (**Old Man**). Подойдите к картине, изображающей смерть, и нажмите кнопку. За картиной вы обнаружите последний медальон. Выходите из галереи и проходите в конец коридора. Заходите в дверь. Убейте собаку и проходите в конец прохода. Вставьте все четыре медальона в доску в стене. Заходите в дверь. Это выход в сад особняка. Крису нужно взять маленький ключ на бочке. Подвиньте ступеньки к полкам и поднимитесь по ним. Возьмите рукоятку. Посмотрите ее конец. Он имеет квадратную форму. На всякий случай лучше вернуться и сохраниться. Выходите в сад.

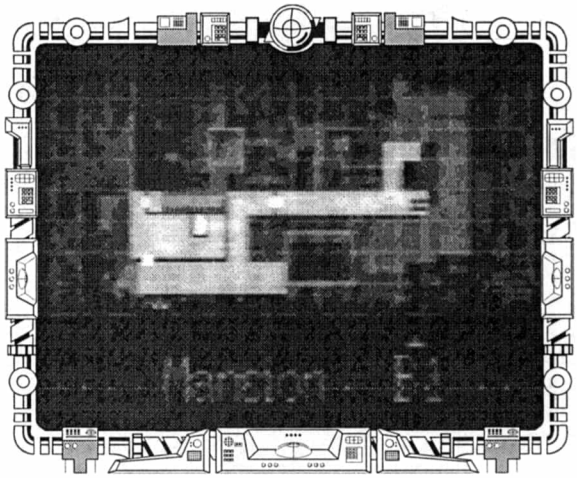
Вас встретят сразу три/две собаки. Кроме, как пристрелить их, у вас нет другого выхода. Поверните налево и пробегите вперед. Возьмите карту сада.

Лифт, который находится рядом, пока не работает. Возвращайтесь и проходите в ворота. Вы окажетесь около бассейна. Обегите по краю и используйте рукоятку на системе шлюза. Когда створка откроется, спускайтесь в бассейн и бегите по дорожке до другого края. Как только вы выберетесь, поворачивайте налево и бегите, не обращая внимания на змей. Если вы остановитесь, вам могут нанести ядовитый укус. Добегите до лифта и спускайтесь. Внизу вас поджидают еще три/две собаки. Пристрелите их, чтобы не распространяли бешенство. Справа вы увидите небольшой водопад. Это вода, поступающая в бассейн, выливается через открытый шлюз. Под водопадом может что-то находиться, но лучше не пробовать посмотреть, потому что это может быть опасно. Обойдя угол, вы окажетесь около неработающего лифта. Вам необходимо найти батарею, чтобы привести его в движение. Пробегайте дальше и заходите в ворота. Здесь вам придется пристрелить еще трех/двух песиков. В конце аллеи вы упретесь в дом охраны. Заходите.



Куча трупов на полу, лучше я домой пойду.

Как только вы окажетесь внутри, толкните примерно на один шаг статую. Поверните направо и продолжайте толкать статую по коридору. В небольшом ответвлении справа в полу есть отверстие. Вы должны задвинуть его статуей. Пройдите назад и зайдите в дверь справа. Это окажется комната хранения.



Особняк. Подвал

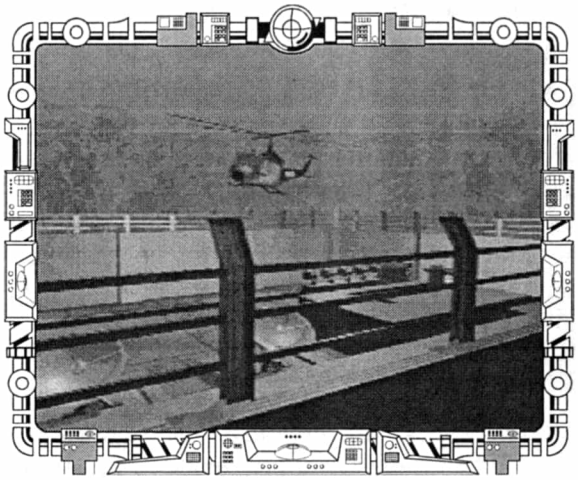
Возьмите на шкафу спрэй первой помощи и патроны для дробовика/базуки. Оставьте у себя только дробовик, патроны и маленький ключ. Если считаете нужным сохраниться, то сделайте это. Выходите из комнаты и заходите в дверь напротив. Вы окажетесь в жилой комнате одного из ученых. Убейте двух зомби. На кровати возьмите красную книгу. На тумбочке в углу возьмите маленький ключ. Откройте стол и возьмите патроны. Зайдите в санузел в этой же комнате. Откройте затычку в ванной и возьмите ключ от комнаты контроля (**C.Room Key**). Выходите.

Заходите в дверь, находящуюся там, куда вы задвинули статую. Пройдите по коридору и заходите в первую встретившуюся дверь. Пробегайте направо, и вы увидите улей. На столе под ульем возьмите ключ от комнаты **002**. Бегите к выходу в коридор, чтобы вас не потрепали осы. Пройдите в конец коридора. Зайдите в комнату **002**. Оставьте ключ. В санузле вы встретите зомби и найдете обойму/патроны для базуки. Пока оставьте на месте. Пройдите в комнату. На стене возьмите карту дома.

Возьмите в столе патроны. На кровати возьмите отчет. Здесь написано, что после инцидента, случившегося в лаборатории, было заражено растение. Оно начало бурный рост, в результате которого оно достигло гигантских размеров. Более того, оно начало подавать признаки интеллекта. Далее растение указывается как 'Растение-42'. Оно обосновалось в столовой дома охраны. Растение может напасть на людей, оказавшихся рядом. Оно пробивает себе ходы сквозь стены и потолки. Растение-42 представляет собой угрозу для проведения дальнейших работ, поэтому необходимо найти способ его уничтожения. Отчет по растению записан в ваши файлы. Подойдите к шкафам и подвиньте их, чтобы открыть проход вниз. Спускайтесь по лестнице.

Вы окажетесь в подземном коридоре. Пройдите вперед и поверните. Вы увидите ящик. Пока оставьте его. Около небольшого бассейна вы увидите еще два ящика. Столкните их по очереди в бассейн. Возвращайтесь к первому ящику и дотолкайте его до бассейна. Столкните его и пройдите по образовавшейся дорожке. Проходите в двойную железную дверь.

Вы оказались в комнате с гигантским аквариумом. В настоящее время он разбит, и комната заполнена водой. Сразу же поворачивайте направо и бегите до ближайшей двери. Вы окажетесь в небольшой комнате. Здесь находится корень Растения-42. При игре за Криса на бочках лежит маленький ключ. Выходите.



Пролетая над родной базой.

Бегите не останавливаясь к противоположной двери. Смотрите, чтобы вас не поймала огромная рыбина, которая, наверное, жила в аквариуме и также является результатом биологических экспериментов. Заходите в маленькую дверь слева. Это комната контроля. Оставьте ключ от нее. Опустите рубильник на стене, чтобы откачать воду. Нажмите на красную кнопку на стене. Соседняя комната откроется. Проходите в нее. Теперь можете не бояться рыбы, потому что она беспомощно бьется, не имея возможности перемещаться.

В комнате, которая оказалась складом боеприпасов, возьмите две пачки патронов для дробовика. Возьмите ключ от комнаты **003**. Если есть место, возьмите две обоймы для "беретты". При выходе смотрите на акул, чтобы они вас не покусали. Поднимайтесь наверх и отправляйтесь в комнату, где находится осиный улей. Открывайте комнату и оставляйте ключ. В санузле находится зомби, убив которого, вы можете взять обойму. Пройдите дальше. В столе возьмите две ленты для пишущей машинки. В книжном шкафу возьмите отчет по химикатам. В отчете сказано, что в результате химических исследований был получен химикат под кодовым названием **V-Jolt**. В наборе рабочих химикатов он имеет номер **16**. С помощью небольшой дозы этого химиката можно уничтожить Растение-42. Достаточно лишь налить химикат в корень. Отчет о химикате записан во вторую папку файлов. Используйте красную книгу. Шкаф у стены отодвинется, и за ним обнаружится дверь. Приготовьтесь встретиться с растением. Входите в дверь.

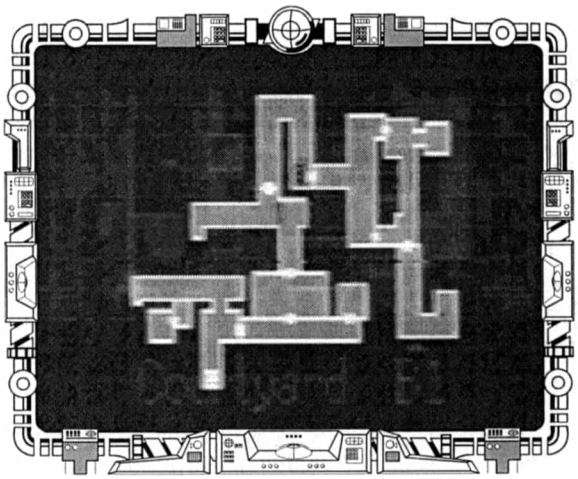
Крис: как только вы войдете в большую столовую, растение схватит вас и поднимет.

Вы уже не в силах что-либо предпринять. В комнату забежит Ребекка. Крис скажет ей, что стрельба по растению из пистолета ничего не даст. Он кинет ей папку с файлами. Вы снова некоторое время играете за Ребекку.

Ребекка: ваша задача — найти **V-Jolt** и налить его в корень растения-42. Выбежав из красной двери, направляйтесь в комнату с кодовым замком, находящуюся сразу же напротив. Замок открывается после того, как будут зажжены все девять лампочек на панели. Каждая кнопка при нажатии делает инверсию соответствующей лампочки, а также прилежащих к ней. Как только вы решите головоломку, заходите в комнату. Это склад химикатов. Справа на полке вы найдете две пустые бутылки и химикат номер **2**. На другой полке вы также найдете пустые бутылки и химикат номер **4**. Возьмите бутылку на раковине и наполните ее водой из-под крана. Прочитайте надпись на стене. Это подсказка, как сделать **V-Jolt**. Написано следующее: **1+2=3**, **2+4=6**, **3+4=7**, **7+6=13**, **13+3=16**.

За единицу примите воду, а за двойку и четверку соответствующие химикаты. Следуя подсказке, смешайте химикаты, чтобы получить **V-Jolt**. Отправляйтесь в подвал, где находится корень

Растения-42. Используйте химикат на корне растения. Выходите из комнаты.



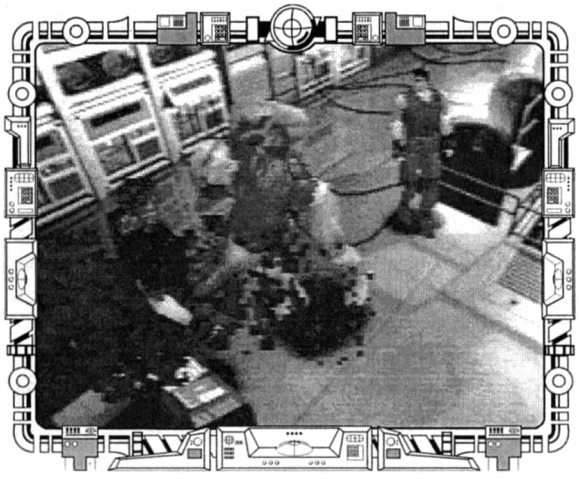
Сад. Подземелье

Крис: как только корень растения погибнет, оно отпустит Криса, и вы снова сможете им управлять. Но не спешите праздновать победу. Растение вновь почти сразу же пустит новые побеги и попытается вас убить. Но в этот раз оно не обладает силой, потому что у него нет корня. Стреляйте в голову растению. Избегайте падающей кислоты. После нескольких выстрелов из дробовика растение погибнет и на этот раз окончательно.

Джилл: как только вы окажетесь в комнате, начинайте стрелять по растению. Опасайтесь падающей кислоты. Вы уничтожите ствол растения. Лишенное корня, оно опять выпустит свои побеги и схватит вас. Но на этот раз в комнату войдет Барри и спалит источник недовольства ученых.

Подойдите к камину и возьмите ключ. На нем вы обнаружите нарезку в виде шлема (**Helmet Key**). Выходите из комнаты и направляйтесь в коридор.

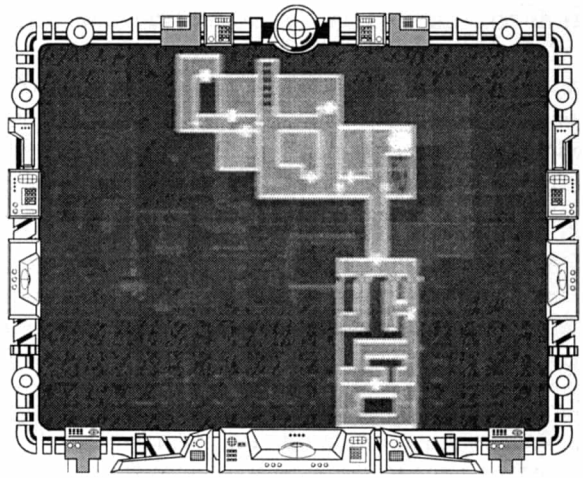
Крис: вас встретит Ребекка. Она даст вам радио Роджера и пойдет в склад химикатов. Если вы хотите вылечить свои раны, то идите за ней. В комнате поговорите с Ребеккой и согласитесь, чтобы она вылечила вас. Идите в коридор.



В коридорах крови реки, зомби тоже человеки.

В коридоре вы услышите выстрелы. Подойдя поближе, вы обнаруживаете капитана Вескера, упражняющегося в стрельбе по осам. Он скажет вам, что с ним все в порядке, но где пропавшие товарищи, он не знает. Он спасался от монстров, поэтому ему пришлось покинуть холл. Идите к выходу из дома охраны. Зайдите в комнату хранения и оставьте у себя только огнестрельное оружие и патроны. Зайдите в красную дверь. С потолка на вас упадет гигантский паук. Его необходимо пристрелить. Сделайте то же самое и с другим. Побегайте и подавите маленьких паучков. На столе возьмите чернильную ленту. Возьмите обойму. Выходите из комнаты и вообще из дома охраны. Лучше будет зайти в комнату хранения и оставить у себя только дробовик, патроны и ключ. Не вредно будет и сохраниться. Если вдруг после

пауков в вашей крови присутствует яд, то синюю траву вы найдете в коридоре напротив входной двери.



Лаборатория. 3-й уровень

Возвращайтесь в особняк. После того, как вы окажетесь внутри, за вами погонится монстр. Таких вы еще не встречали. Он выглядит как горилла с зеленой кожей, как у рептилий. Его острые когти могут доставить вам немало неприятностей. Как выяснится далее, это существо — результат биологических экспериментов, именуемый 'Охотник'. Охотники довольно живучие, и поэтому на них нужно потратить четыре, реже три выстрела из дробовика. Зайдите в первую дверь. Включите настольную лампу. Возьмите барабан с пулями для пистолета системы "магнум". На шкафу возьмите первую часть книги смерти (**Doom book**). Осмотрите книгу. Открыв ее, вы обнаружите медаль с нарезкой в виде орла. Зайдите в серую дверь и направляйтесь в комнату хранения. Около комнаты вам придется пристрелить еще одного Охотника. Около двери вы обнаружите записку. В ней Вескер пишет, что он оставил некоторое количество боеприпасов в комнате хранения на случай неприятностей. При игре за Джилл записка будет от Барри. Заходите.

На полу возьмите пачку патронов для дробовика и спрэй первой помощи. Джилл найдет пачку патронов от базуки. Сохранитесь, если это необходимо. Оставите только оружие, боеприпасы и ключ. Выходите и направляйтесь в коридор, откуда пришли. Пройдите в холл. По пути вам встретится еще один Охотник. Прикончите его. В коридоре с археологическими экспонатами вас поджидают два паука, но их можно легко пробежать, не потратив патронов и здоровья.

В холле поднимайтесь на второй этаж и идите над столовой. Убейте первого охотника и пробегайте в дверь, чтобы не тратить здоровье и патроны на второго. Здесь вам придется пристрелить еще двух/одного. Обойдите перила и заходите в дверь.

Вы оказались в комнате охотничьих трофеев. На тумбочке возьмите патроны для дробовика и барабан для "магнума". На столе возьмите приказ. Это приказ от руководства лаборатории. В нем сказано о необходимости заманить и уничтожить команду **S.T.A.R.S.** Приказ записан в ваши файлы. Пододвиньте ступеньки к голове оленя на стене. Подойдите к двери и выключите свет. В темноте вы увидите, что в один глаз оленя вставлен красный камень. Поднимитесь и возьмите его. Выходите и спускайтесь в комнату, где вы впервые встретили Ребекку. Сохранитесь и залечите раны, если необходимо. Возьмите с собой барабаны, потому что они вам скоро понадобятся. Выходите и отправляйтесь в коридор, ведущий на террасу.

Не трогайте Охотника, который стоит под лестницей. За углом вам встретится еще один Охотник. Он будет стоять к вам спиной, поэтому лучше попытаться его пробежать. Как только вы войдете в коридор, на вас пойдет еще один Охотник. Убейте его, и если на террасе еще остались травы, а вы уже потрепаны, идите и поправьте свое положение. Идите в комнату со стату-

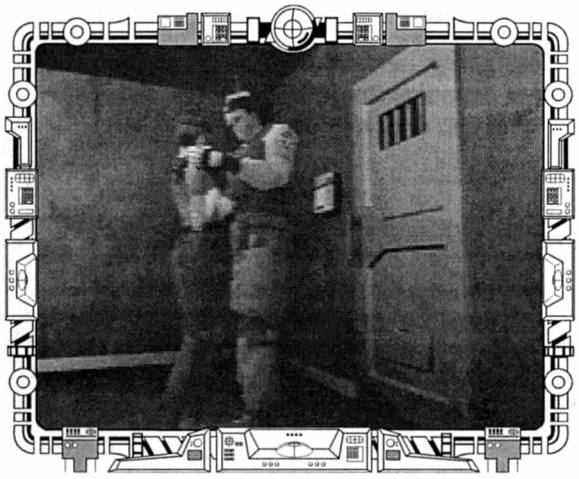
ей тигра. Здесь на вас выскочит еще один зеленый, и вам не останется ничего, как прикончить его. Заходите в комнату и вставьте на место красный камень. Возьмите "кольт-питон" 45-го калибра. Эта маленькая штучка поможет вам задать жару всем врагам даже лучше, чем дробовик. Выходите в коридор, ведущий в столовую. Здесь вы встретите двух охотников. Испробуйте на них свое новое приобретение. В основном охотники убиваются с двух выстрелов из "кольта". При удачном выстреле — с одного. Бегите по первому этажу в комнату хранения, потому что дорога уже чиста, если не считать двух пауков в археологическом коридоре.

Здесь вам точно нужно будет сохраниться, потому что вас ждет очень сложная битва. Возьмите с собой что-нибудь лечебное. Поднимитесь и поверните налево. Пристрелите Охотника. Заходите в комнату, где вы взяли карту второго этажа. В ней могут находиться два зомби. Разнесите им головы из дробовика. Заходите в красную дверь, оставьте ключ “шлем”.

Вы окажетесь в большой комнате для приема гостей. Подойдите и посмотрите пианино. Из камина выползет еще одна огромная змея. На этот раз неядовитая, но не менее опасная. Вам придется постараться, чтобы прикончить ее. После первой атаки змея пробьет в полу дыру. Когда вы справитесь с этой ползучей тварью, загляните в дыру.

Крис: вы ничего не увидите из-за темноты, поэтому прыгайте вниз. Подойдите к каменной глыбе и осмотрите ее. Нажмите на кнопку. Глыба отодвинется и откроет лестницу. Спускайтесь.

Первым делом разнесите голову идущему на вас зомби. Поверните направо и пробегите. В конце ответвления вы обнаружите еще одного зомби, которого следует убить, и пачку патронов для дробовика, которую следует взять. Возвращайтесь и бегите дальше по коридору. Заходите в дверь. Пробегите в конец коридора и оставьте в покое двух зомби, которые кушают третьего. Заходите в дверь. Вы окажетесь на кухне. Возьмите маленький ключ. Подойдите к двери. Из нее на вас выйдет еще один зомби. Убейте его. Обойдите стол и подойдите к лифту. Убейте зомби, который лежит на полу и притворяется мертвым. Заходите в лифт. Он поднимет вас на второй этаж.



Любовь приходит и уходит, а кушать хочется всегда.

При выходе убейте зомби. Поверните налево и идите вперед. Если нужно, возьмите траву в нише. Убейте зомби. Заходите в двойную синюю дверь.

Джилл: после того, как вы убьете змею, в комнату зайдет Барри. Он подойдет к двери и осмотрит ее. Не увидев ничего, он предложит вам спуститься и разведать. Когда вы окажетесь внизу, Барри уронит веревку. Пока вы не можете вылезти наверх. У вас есть два варианта. Вы можете отправляться через подземелье, как Крис (см. выше), или подождать, когда придет Барри. Если вы все же дождетесь его, то вам

будет гораздо легче. Он скажет вам, что кое-что обнаружил, и протянет вам клочок бумаги. На этом обрывке записан код к замку на двери, которая находится в противоположном крыле. Введите код и заходите. В длинном синем коридоре пристрелите зомби, который кушает своего собрата. Бегите дальше и выходите в следующую дверь. Пройдите вперед и убейте зомби. Проходите мимо лифта. Зайдите за угол и прикончите еще одного зомби. Заходите в двойную синюю дверь.

Перекур.

Вы оказались в библиотеке. Убейте зомби. В правом углу стоит письменный стол. Возьмите в нем барабан для "кольта". Обойдите стеллаж справа. Пристрелите еще одного несчастного и возьмите на столе подшивку газет. Здесь написано о том, что туристы, посещавшие лес, были напуганы тем, что видели монстров на берегу. Также приводятся другие сведения о появлении неизвестных существ. Подшивка записана в ваши файлы. Отодвиньте шкаф, чтобы войти в дверь. В небольшой смотровой комнатке вы можете посмотреть через окно на весь сад. Снаружи вы видите вертолетную площадку. Вам нужно связаться с кем-нибудь, чтобы убраться подальше отсюда. Можете не беспокоить радио, потому что оно работает только на прием. Не берите ни чернильной ленты, ни обоймы. Выходите из смотровой комнаты и входите в черную дверь. Нажмите на красную кнопку. В углу включится прожектор. Подвиньте статую так, чтобы она встала на освещенное место. В открывшейся секретной комнате на столе возьмите магнито-оптический диск. Выходите из библиотеки. Заходите в дверь справа от лифта. В кладовой вы найдете батарею и две пачки патронов для дробовика/базуки.

Крис: в коридор слева можете не заходить, потому что там нет ничего полезного, другой выход из него закрыт дверью с кодовым замком. Возвращайтесь на лифте в кухню.

Зайдите в дверь, из которой на вас вышел зомби. Поднимитесь по лестнице и обойдите лифт. Откройте дверь. Вы оказались в уже знакомом коридоре, где начались ваши сражения. Бегите в комнату хранения по первому этажу.

Джилл: возвращайтесь в комнату хранения, которая находится ближе к выходу в сад.

Положите диск, возьмите рукоятку. Сохранитесь. У вас должен остаться "кольт", патроны к нему, а также рукоятка и батарея. Выходите в сад. В проходе вас ждет охотник, но у вас есть "кольт-питон" 45-го калибра.

В саду пробегите к работающему лифту. Спускайтесь вниз и подойдите к неработающему и вставьте батарею. Поднимайтесь на нем. Подбегите к бассейну и закройте шлюз, использовав квадратную рукоятку. Спускайтесь на лифте, который только что включили. Теперь вода не льется и не мешает вам пройти к входу в подземелье. Спускайтесь по лестнице. Зайдите в дверь справа.

Крис: на стене возьмите огнемет. Поверните налево и пройдите в дверь.

Джилл: вы встретите Барри. На этот раз он предложит вам отправляться вместе. Согласитесь. Далее он спросит вас, пойти ли ему первым. Отвечайте “Да”.

Обойдите яму и подойдите к генератору. Возьмите спрэй первой помощи и патроны для дробовика/базуки.

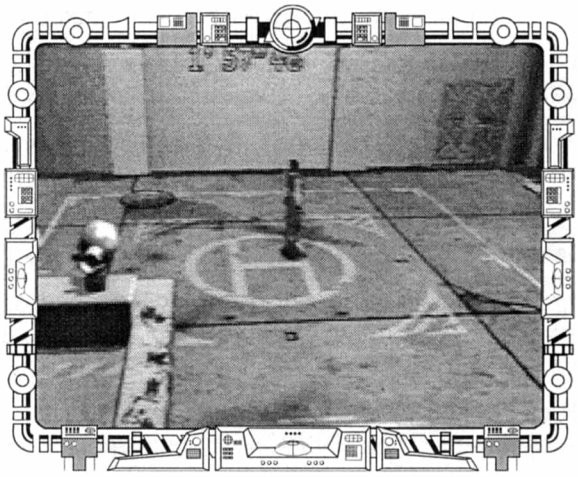
Идите налево и заходите в следующую дверь. Пройдите вперед, и вы увидите еще живого Энрико — капитана из команды **Bravo**.

Крис: Энрико скажет вам, чтобы вы не подходили близко. После слов “Двойной крест...” он пустит себе пулю в лоб.

Джилл: Энрико скажет вам, что он был свидетелем того, как была уничтожена команда Bravo. В подразделении **S.T.A.R.S.** кто-то предатель. После этих слов он покончит жизнь самоубийством.

Сзади вас послышатся шаги. Возвращайтесь. Возьмите на полу рукоятку. Если осмотреть ее конец, то окажется, что он шестиугольный. Прикончите двух Охотников и выходите в дверь. При выходе стреляйте в ближнего Охотника, чтобы он упал. Можете добить его из огнемета или бежать в дверь. Убейте последнего Охотника. Лучше сделать это из огнемета, чтобы не тратить патроны для "кольта". Кладите огнемет на место, чтобы открылась дверь, и выходите.

Бегите по коридору, пока не дойдете до ямы. Около ямы в стене вы обнаружите шестиугольное отверстие для рукоятки. Используйте нужную рукоятку, чтобы вы могли пройти. Проходите в дверь. Берите огнемет, если вы играете за Криса. Подойдите к огромному камню вплотную и отбегайте назад. Камень покатится. Бегите и прячьтесь около двери. Проходите в дыру, которую пробил камень. Прикончите Охотника. Желательно, чтобы у вас в огнемете оставалось не меньше половины топлива. Пробегите в то место, откуда прикатился камень. Возьмите барабан для "кольта". Вооружитесь пистолетом и идите обратно к камню. Заходите в дверь. Вас будет ждать самый огромный из пауков, которых вы встречали в игре. Бегайте вокруг него и стреляйте. Ему хватит четырех-пяти пуль. Раздавите маленьких паучков. Огнеметом спалите паутину на двери. Если вам не хватит топлива или вы играете за Джилл, то возьмите нож на бочках и очистите дверь с его помощью. Проходите в дверь. Поверните направо и забегите в дверь, чтобы вас не укусили змеи. Вы окажетесь в комнате хранения. Возьмите на столе чернильную ленту и спрэй первой помощи. Если вы отравлены, то в углу вы найдете синюю траву. Сохраняйтесь, возьмите с собой шестиугольную рукоятку, медаль орла, огнемет



Прострелен был живот пилота, не ждите больше вертолета.

и "кольт" с барабанами. Выходите и поворачивайте направо. Бегите до следующей двери, не останавливаясь. Крис должен положить огнемет, чтобы открыть дверь. Заходите.

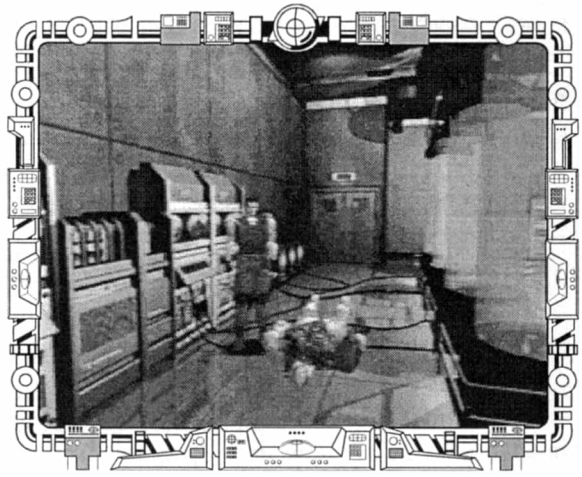
Идите направо в конец коридора. Около ямы три раза используйте рукоятку. Слева вам откроется проход. Подбегите к большому камню и убегайте. Спрячьтесь в проходе. Зайдите в дверь. Толкайте статую, чтобы она оказалась сразу же после отверстия. Два раза используйте рукоятку. Теперь подвиньте статую, чтобы она оказалась на кнопке на полу. В открывшемся ящичке возьмите вторую часть книги смерти. Возьмите медаль волка. Выходите и подойдите к тому месту, откуда покатился камень. Возьмите карту подземелья и магнито-оптический диск. Идите назад к двери, откуда пришли. Теперь вам нужно идти в другой конец этого же коридора. Идите и поднимайтесь на лифте.

Вы окажетесь на площадке с круглым бассейном. По бокам на обелисках посмотрите, где изображен орел и волк. Вставьте соответствующие медали на место. Вода из бассейна уйдет, и перед вами окажется вход в лабораторию. У вас появится свободное место, поэтому прежде чем войти, возьмите травы. Спуститесь по лестнице и войдите в лифт. Итак, вы находитесь в главной лаборатории.

Поверните налево и пройдите к лестнице. Большая дверь в данный момент закрыта. Она открывается в случае аварии. Спускайтесь по лестнице. Здесь стоит сундук хранения. Возьмите дробовик и патроны. У вас должны остаться только оружие и боеприпасы и два свободных места. Проходите в дверь.

Убейте зомби. Пробегите вперед и прикончите еще двух. Слева на столе около большой закрытой двери возьмите магно-оптический диск. Спускайтесь по лестнице.

К вам направится дама-зомби. Забудьте о том, что женщин обижать нельзя. Хоть эти зомби и обнаженные, не смотрите на их прелести, забудьте о них. Перед вами самые настоящие зомби, которым следует разнести башку. Зайдите в дверь направо. Вы окажетесь в небольшом коридоре. Заходите в ближайшую дверь. На столе возьмите письмо исследователя. Некий исследователь по имени Джон обращается к своей возлюбленной даме по имени Ада. Он пишет о том, что он заражен, и просит, чтобы Ада собственноручно убила его, если встретит его полностью изменившимся. Далее он пишет, что она должна рассказать общественности о том, что творится в лаборатории. Чтобы активировать систему блокировки дверей, нужно зайти в программу на компьютере под именем **John**. Паролем для открывания двери на третьем уровне является имя возлюбленной. Для открывания двери на втором уровне в конце приведен пароль. Пароль из четырех букв написан рунами. Письмо записано в ваши фай-



При жизни был чувак качком,
но вот теперь лежит ничком.

лы. Подойдите к картине и посмотрите. Вы увидите слова, написанные такими же рунами. Найдите в них руны, из которых состоит ваш пароль, и запомните, на каких позициях они находятся. Подойдите к шкафу и отодвиньте его. Поднимите рубильник. Включится ультрафиолетовая лампа. Посмотрите картину. Теперь все слова стали написаны по-английски. Пароль — **Mole**. Выходите из комнаты и направляйтесь к лестнице, где вы встретились с зомби-женщиной. Пройдите вперед. Здесь вам придется убить еще одну зомби. Заходите в дверь слева.

Вы оказались в одной из комнат, где, скорее всего, проходили эксперименты. На полу возьмите слайды. Включите компьютер. Введите имя **John**. Введите пароль **Ada**. Выберите третий уровень. Вам будет показано, какая дверь открыта. Выберите второй уровень. Вас попросят ввести дополнительный пароль. Введите **Mole**. Открылась большая дверь, около которой вы взяли магнито-оптический диск. Выходите из комнаты и поднимайтесь на второй уровень. Зайдите в большую дверь. Вы вошли в комнату проведения конференций. Используйте слайды на проекторе. Вы увидите все экземпляры, над которыми велась работа в лаборатории секретным предприятием **Umbrella**. Здесь вы увидите и собак. Они имеют кодовое название 'Цербер'. Рыба называется 'Нептун'. Также вы увидите 'Охотник'. После 'Охотника' будет представлен экземпляр под названием 'Тиран'. Вам предстоит еще с ним встреча. На последнем кадре изображены главные лица в лаборатории. Справа вы узнаете своего капитана. Очень странно. Откройте панель слева от экрана и нажмите кнопку. В секретном шкафу возьмите ключ. На полках возьмите правила лаборатории. В них сказано, что за пользование некоторыми объектами лаборатории отвечают специально назначенные лица. Из знакомых фамилий вам встречается только Вескер. Оказывается, ваш капитан долгое время работал на **Umbrella**. Он ответственен за безопасность. Правила записаны в файл. Возвращайтесь на третий уровень.

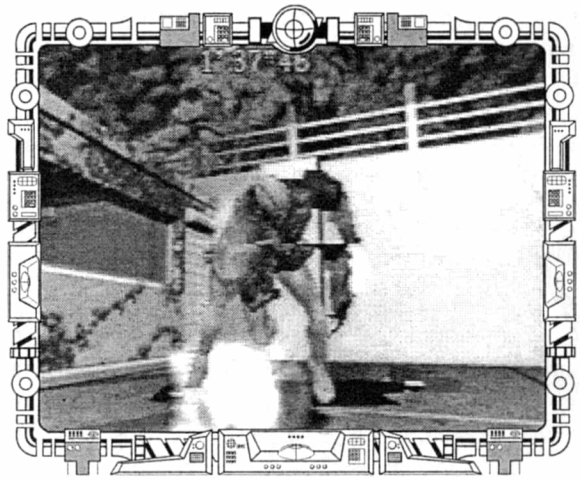
Бегите к двери, перед которой на полу изображена красная эмблема. Открывайте ее. Оставляйте ключ. Заходите в первую дверь слева от вас. Это операционная комната. Возьмите патроны для дробовика. Обойдите стол и начинайте двигать ящики. Вы должны подвинуть их так, чтобы они закрыли отверстия в полу перед окном вентиляции. Старайтесь не наступить на кнопку между отверстиями, иначе комнату начнет заполнять отравляющий газ. Пододвиньте лестницу к вытяжке. Влезайте в нее.

Вы оказались в морге. Возьмите на полке барабан для "кольта". В углу стоит устройство ввода-вывода. Используйте диск, чтобы взять код допуска номер **2**. Выходите из морга и заходите в дверь с красной эмблемой. Возможно, у выхода вас будут ждать зомби женского пола. Один выстрел из магнума прекрасно выполнит свою задачу по разнесению одной головы.

Пройдите по коридору и убейте зомби. Сразу же впереди вас будет дверь в комнату хранения. Зайдите в нее. Возьмите барабан для "кольта" и чернильную ленту. Сохранитесь. У вас должен быть диск, оружие и боеприпасы к нему. Выходите и поворачивайте налево. Убейте зомби.

Проходите в дверь, вы окажетесь в помещении силовой установки. Пробегите в угол напротив двери. Старайтесь не попасться новым монстрам, которые могут передвигаться по потолку как обезьяны. Вообще, эти монстры по манере поведения напоминают приматов. В небольшом помещении вы обнаружите терминал. Это терминал управления подачи электроэнергии. Включите его. Теперь электроэнергия может подаваться в любое место. Пробегайте в следующее помещение. Пользуйтесь картой для ориентации.

В следующем помещении найдите устройство ввода-вывода. Используйте диск, и вы получите код номер **3**. Пробегайте в следующее помещение. Это помещение, в котором находится сам реактор. Подойдите к компьютеру. С него управляется реактор. Включите электроэнергию. С другой стороны реактора будет компьютер управления системой уничтожения, но вы не сможете в нем разобраться. Выбегайте из помещения реактора и бегите на выход, избегая встреч с мартышками.



Последний плохой парень.

Бегите в противоположный угол коридора к лифту. По пути зайдите в комнату хранения. Возьмите диск и оружие. У вас должно быть не меньше шести пуль в "кольте" или дробовике и что-нибудь для поправки здоровья. Если у вас есть заряженный "кольт" и два барабана, то этого вам хватит. Пристрелите зомби, если вы не сделали этого раньше. Подойдите к лифту и включите его.

Крис: к вам забежит Реббека. Вы отправитесь с нею вместе. В конце коридора вас встретит Вескер. Он будет не очень любезен с вами и даже возьмет вас на мушку. Он скажет вам о том, что он почти справился с задачей по уничтожению команды **S.T.A.R.S.**, и выстрелит в Ребекку. Далее он расскажет вам о том, что в данной лаборатории велись эксперименты по созданию биологического оружия. О том, что команда Bravo, после того, как появилась здесь, могла раскрыть секретность происходящего. После приказа о направлении команды **Alpha**, эта команда также могла быть опасной для предприятия **Umbrella**. Далее Вескер поведет вас в комнату, где в последней стадии разработки находится то самое оружие, называемое 'Тиран'. Он подведет вас к самому экспонату, находящемуся в огромной пробирке. С терминала он пробудит гиганта от сна. Вескер, полагая, что 'Тиран' полностью подчиняется ему, прикажет убить вас. Но первым делом 'Тиран' расправится с самим Вескером. Но не думайте, что он захочет пощадить вас. Бегайте от него вокруг пробирок и стреляйте. Ему хватит шести-семи пуль. Когда гигант повержен, подойдите к терминалу и отключите систему блокировки замков. Выходите из комнаты.

Джилл: на лифте вы отправитесь вместе с Барри. В коридоре у двери вас встретит Вескер. Он отдаст приказ Барри, и тот возьмет вас на мушку. События разворачиваются по очень неожиданному сценарию. Вескер приказывает Барри, чтобы тот подождал его в стороне. Барри уходит, а Вескер говорит вам, что хочет представить вам то, ради чего он работал на **Umbrella**. Барри всего лишь иногда помогал капитану, но он ничего не понимал. Вескер поведет вас в комнату, но в это время сзади подойдет Барри и вырубит предателя. Он скажет вам, что он действительно некоторое время имел дело с **Umbrella**, но остался верен службе в команде **S.T.A.R.S.** Барри предложит вам пройти в комнату и посмотреть на то, о чем говорил Вескер. В огромной пробирке вы увидите того самого 'Тирана'. Барри подойдет к терминалу и включит его. Этим самым он приведет 'Тирана' в состояние активной жизнедеятельности. Первым де-

лом тот сломает место своего заточения и выйдет на свободу. Для начала он опробует свою могучую руку на Барри. Бедняга отлетит к стене и останется недвижим. Далее он примется за вас. Бегайте от него и отстреливайтесь. Когда вы справитесь с 'Тираном', подойдите к Барри. Оказалось, что он жив. Он всего лишь ненадолго потерял сознание от шока. Подойдите к терминалу и отключите систему блокировки замков. Выходите из комнаты. Вескера вы уже не обнаружите. Наверное, он очнулся и убежал. Выходите из коридора.

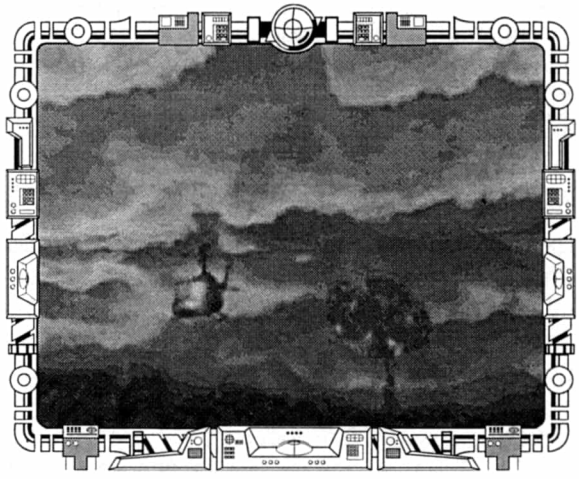
Крис: к вашему счастью, вас встретит живая и здоровая Ребекка. Вместе вы побежите к лифту. Когда вы спуститесь, она скажет вам, что может включить систему уничтожения. Выходите из коридора.

Как только вы выйдете из коридора, включится система уничтожения. Бегите к двери, где вы взяли письмо с паролями. По пути старайтесь убежать от хищных приматов. Пробегайте вперед и заходите в дверь справа. Здесь вас ждут четыре девушки-зомби. Не церемоньтесь с ними и прикончите как можно быстрее. Пройдите в угол комнаты и используйте диск на устройстве ввода-вывода. Теперь у вас есть код номер **1**. Выходите и поверните направо. Включите кодовое устройство блокировки. Вы ввели все три кода и можете заходить в большую дверь. Пройдите в конец коридора и откройте железную дверь. Вы вошли в камеру, где был заперт другой персонаж. Теперь вам нужно уносить ноги отсюда, потому что система уничтожения уже включена. Выбегайте и поднимайтесь по лестнице. Расстреливайте зомби как хотите, потому что больше вам оружие не понадобится. В сундуке хранения перед лестницей наберите все средства выздоровления, которые у вас остались. Оружие не берите. Нужно, чтобы у вас осталось одно место. Поднимайтесь по лестнице. Здесь вас будут ждать ваши друзья. Выходите в аварийную дверь.

Бегите по коридору. По ходу с вами попытается связаться пилот вертолета Брэд. Он скажет, что если кто-то есть внизу, пусть подадут какой-нибудь знак. Бегите дальше. Возьмите батарею. Когда вы окажетесь в конце коридора, включится трехминутный обратный отсчет. Вставьте батарею, чтобы заработал последний лифт. В это время раздадутся вопли монстров, но вы не увидите, каких. Ими займетесь не вы, а ваши товарищи. Заходите в лифт.

Лифт поднимет вас на вертолетную площадку. Справа от выхода в ящике лежит сигнальная ракета. Возьмите ее и тут же используйте. К площадке подлетит вертолет. Но вдруг, проломив дыру в площадке, вылезет живой и невредимый 'Тиран'.

Даже если бы у вас было оружие, оно бы не помогло. Избегайте его когтей. Ждите, пока Брэд не скинет вам ракетомет. Возьмите его и.... Бах! Шарах! Бум! От 'Тирана' остались только рожки да ножки.



Пилоту зашили животик,
встречайте теперь вертолетик.

Вы улетаете на вертолете вместе с двумя другими членами команды **S.T.A.R.S.** из этого проклятого места. Сзади видна огромная вспышка, положившая конец всему безобразию.

Секреты игры

Играя за любого из персонажей, вы можете не тратить время на сбор магнито-оптических дисков и получение кодов, чтобы спасти другого. Но в этом случае вы не получите ключ от секретной комнаты. Если вы закончите игру с двумя спасенными персонажами, не считая героя, то в конце игры вам предложат сохраниться в холле особняка. Загрузив этот файл, вы начнете игру с ключом от секретной комнаты, которая находится в комнате с большим зеркалом на первом этаже.

Второй секрет игры состоит в том, что если вы пройдете игру меньше, чем за три часа, то, загрузив файл, сохраненный в холле, вы начнете игру с ракетометом, у которого будет неограниченный боезапас.

Маленькие секреты

Интересные результаты можно получить, если отредактировать файл сохраненной игры. Для этого вам потребуется любой редактор, имеющий возможность представления файла в шестнадцатиричной форме (например vihe.exe). Используя такой редактор откройте файл savedat1.dat. Найдите строку со смещением 00000320 и в ней найдите 0000 и поставьте в этой позиции одно из следующих чисел:

Число	Предмет
00FF	Ничего
01FF	Боевой нож
02FF	"Беретта"
03FF	Винтовка
04FF	"Кольт DumDum"
05FF	"Кольт-Python"
06FF	Огнемет
07FF	Базука с кислотой
08FF	Базука со взрывчаткой
09FF	Базука с зажигательными зарядами
0AFF	Ракетомет
0BFF	Клип
0CFF	Заряды
0DFF	Патроны к" кольту DumDum"
0EFF	Патроны к "магнуму"
0FFF	Горючее для огнемета
10FF	Разрывные заряды
11FF	Кислотные заряды
12FF	Поджигательные заряды
13FF	Пустая бутылка
14FF	Вода
15FF	Umb No. 2
16FF	Umb No. 4

Число	Предмет
17FF	Umb No. 7
18FF	Umb No. 13
19FF	Yellow 6
1AFF	NP-003
1BFF	V-Jolt
1CFF	Сломанная винтовка
1DFF	Квадратная штучка
1EFF	Гексагональная штучка
1FFF	Деревянная эмблема
20FF	Золотая эмблема
21FF	Голубой бриллиант
22FF	Красный брилиант
23FF	Музыкальные ноты
24FF	Медаль волка
25FF	Медаль орла
26FF	Химикаты
27FF	Батарейки
28FF	Магнито-оптический диск
29FF	Ветряной гребешок
2AFF	Вспышка
2BFF	Слайды
2CFF	Лунный гребень
2DFF	Звездный гребень

Число	Предмет	Число	Предмет
2EFF	Солнечный гребень	3EFF	Красная книга
2FFF	Чернильная лента	3FFF	Роковая книга
30FF	Зажигалка	40FF	Роковая книга
31FF	Отмычка	41FF	Распылитель
32FF	Бак с бензином	42FF	Сыворотка
33FF	Ключ меча	43FF	Красное растение
34FF	Ключ брони	44FF	Зеленое растение
35FF	Ключ щита	45FF	Голубое растение
36FF	Ключ шлема	46FF	Смешанный цвет
37FF	Ключ лаборатории	47FF	Смешанный цвет
38FF	Специальный ключ	38FF	Смешанный цвет
39FF	Нерабочий ключ	49FF	Смешанный цвет
3AFF	Нерабочий ключ	4AFF	Смешанный цвет
3BFF	Ключ от комнаты	4BFF	Смешанный цвет
3CFF	Еще один ключ от лаборатории	6FFF	"Узи" с неограниченным боекомплектом
3DFF	Маленький ключ	70FF	Винтовка с неограниченным боекомплектом

После этого можете записать файл и загрузить соответствующую игру.

Sentient

Разумный

Издатель	**Psygnosis**
Производитель	**Psygnosis**
Год выпуска	**1997**

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Операц. система	**версия для DOS, версия для W95**
Объем	**1CD 192 Мб RIP 38 Мб ZIP**
Графика	**низкое разрешение**
Ролики	*полный синтез, иллюстративные*
Задние планы	*оперативный синтез*
Оперативный 3D синтез	*основа игры*
Управление	*клавиатура и мышь*
Особые требования	*желательны очень быстрый компьютер и видео*

РЕЙТИНГ

Суть игры	*посланец с Земли расследует сложную ситуацию на космической станции*
Мир игры	*красивая научная фантастика, сложные интриги в замкнутом пространстве исследовательской станции*
Тип игры	*нетрадиционный многовариантный квест с видом из глаз*
Атмосфера игры	*удивительно стильно и необычно*

Графика	*грубовато, но впечатляет*
Звук	
атмосфера	*скорее да*
музыка	*почти нет*
шумы, эффекты, голоса	*могло быть и лучше*
Концепция	*очень новаторская*
Заставка	*очень хорошо*

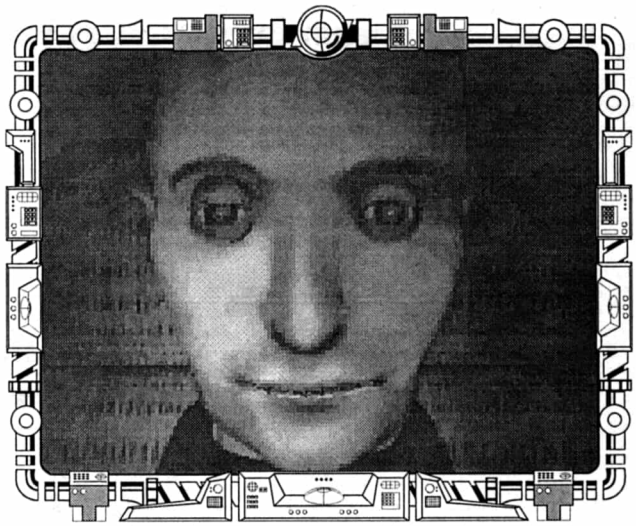
Оригинальность	
на сегодня	*крайне оригинально*
на момент появления	*супер!*
кроме игр той же серии	*нет таких*
Сюжет	
игровой мир	*превосходно*
предистория	*хорошо*
вживаемость в процесс	*потрясно*
набор вооружений	*нет таких*
общее впечатление	*великолепно*
Жестокость	*никакой*

Революционная концепция, потрясный сюжет, удивительные диалоги. Практическая реализация "виртуальной реальности".

За счет абсолютной трехмерности, графика немного топорна. Большой объем вычислений. Внутренние интерьеры могли быть и побогаче. Отсутствие голосового сопровождения.

Абсолютно гениальная нетрадиционная игра.

общий
рейтинг



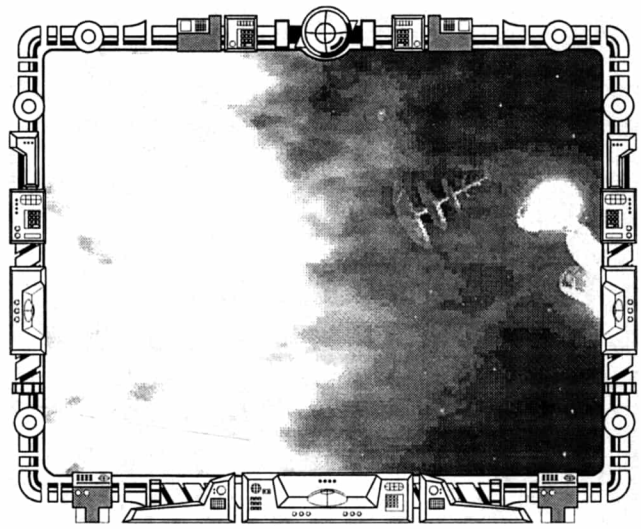
Знакомьтесь: главный герой, медик Гаррит Шерова

Согласно установленному уровню безопасности, маленький пассажирский шаттл-челнок вынырнул из гиперпространства точно в полутора сотнях миль от "Икаруса". Пока пилот занимался подтверждением запросов станции и готовился, маневрируя, войти в верхний ангар этой исполинской пирамиды, радиальные солнечные батареи которой до рези слепили глаза отраженными лучами Ксесора, Шерова, наконец, получил короткую передышку от мучившего его кошмара. "Почему я не погиб вместе с Джиан!?" — в тысячный раз спросил он себя. Сон вновь вернул его на полгода назад, на операционный стол, когда добрый десяток врачей на протяжении суток тщетно пытались вытащить его из лап смерти. Шутка ли — в аду катастрофы, унесшей полсотни жизней, Шерова потерял кисть, почти девяносто процентов кожи и любимую женщину. Имплантированная рука и наросшая в анклаве кожа уже давно не беспокоили его, оставив наедине с кошмарами и маленькой фотокарточкой в его походном кейсе. Правда... Он и сам боялся себе в этом признаваться: после месячной комы Гаррит никак не мог припомнить нескольких недель собственной жизни, прямо предшествующих катастрофе. Только эти страшные обрывки на операционном столе...

Медицинский эксперт Гаррит Шерова летел со специальным заданием на космическую станцию "Икарус", дрейфующую на орбите звезды Ксесор.

Причиной его пробуждения был резкий голос, сопровождавший видеозапись, начавшуюся перед ним на экране. Женский голос, синтезированный машиной и лишенный всякой женственности, сообщил о правилах безопасности, существующих на "Икарусе": ""Не имеешь права на перерасход воды, не имеешь права отвлекать персонал, в случае тревоги возвращайся в свою каюту и жди офицера охраны". Эти немудреные истины Гаррит слушал без особого интереса, так как уже успел выучить их наизусть во время земного инструктажа. Тем временем шаттл приближался к доку, выпуская маленькие струйки пламени стабилизирующими двигателями.

"Икарус" находился столь близко к гигантской звезде со вполне определенной целью: именно здесь развивался проект, грозящий в ближайшем будущем породить настоящую научную революцию. Лучшие умы Земли смогли сделать то, о чем с незапамятных времен мечтали фантасты: ученые обнаружили даровой источник энергии. Кеньоны — субатомные частицы, находящиеся исключительно в коронах активных звезд, явились для человека мощнейшим источником энергии во всей вселенной. Для дальнейшего развития совершенно секретного проекта и была создана на одном из удаленных от Земли доков гигантская стан-



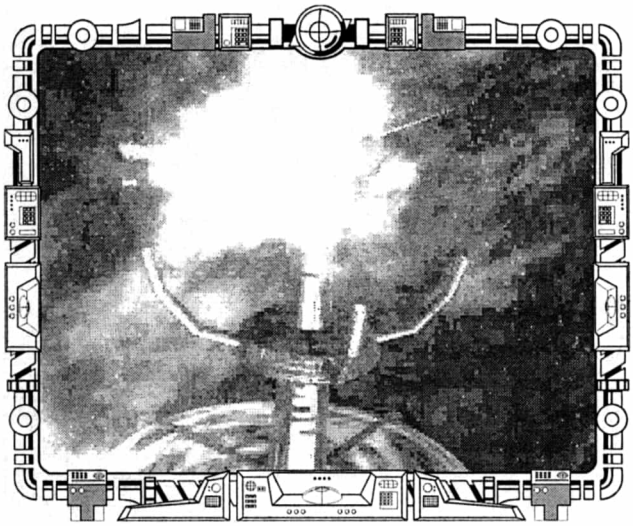
Звезда Ксесор

ция "Икарус" (ICARUS — InStar Corporation Aureole-Raking U-class Station). "Икарус" был сконструирован на базе мощного военного стационара путем увеличения тугоплавкости обшивки, радиационной защиты и прочих нововведений, делающих станцию идеальной для добычи Кеньонов в системе Ксесор. Целая комиссия лучших психологов провела тщательный кадровый анализ, в итоге которого из тысяч потенциальных кандидатов была организована команда из шестидесяти двух человек: никого лишнего, никакой психологической несовместимости. Все работы по изучению, обнаружению и добыче Кеньонов были перенесены на новую станцию, и несколько больших опытных партий были забраны с поверхности звезды. Таким образом, по словам ученых, удалось получить практически бесконечный и даровой способ получения энергии. Однако, не все пошло так гладко: после нескольких десятков массовых заборов Кеньонов в короне звезды возникли невиданные доселе возмущения: нечто вроде гигантских, как это понял Шерова, всплесков поверхностного слоя плазмы солнца. Добыча Кеньонов была частично приостановлена, а активность солнца заставила подумать о безопасности "Икаруса".

Специально созданный Совет по Альтернативным Ресурсам при Сенате Новой Гегемонии, возглавляемый Сенатором Таморином всесторонне изучил проблему, был рассмотрен секретный доклад профессора Азирры о непредсказанной активности солнца. Этот документ вызвал лавину дискуссий и дополнительных запросов на "Икарус". И тогда с Земли был послан специально подготовленный человек, официально выполняющий роль медицинского эксперта, расследующего проявление лучевой болезни у нескольких инженеров на борту "Икаруса". Но его задание включало и вторую, известную лишь избранным часть: у него находился носитель, программа с которого, будучи использована надлежащим образом, адекватно разрешила бы ситуацию.

Этим посланцем и являлся Гаррит Шерова. И в число посвященных в суть второй части своей миссии он не входил.

Внезапно челнок слегка тряхнуло, и в сухой воздух выплеснулся резкий двойной звук сирены "красной тревоги". Почему двойной?.. Шерова с ужасом понял причину толчка: шаттл, минуту назад почти потерявший ускорение, вдруг рванулся вперед и с все возрастающей скоростью устремился к черному жерлу внешнего ангара станции. Очевидное решение было — пилот шаттла рехнулся. Так думал и Гаррит до тех пор, пока не перевел взгляд на защитный кожух иллюминатора. На поверхности солнца с гигантской скоростью росли мириады небольших желтых грибков. Внезапно вспыхнуло так, что мощный кожух уже не смог защи-



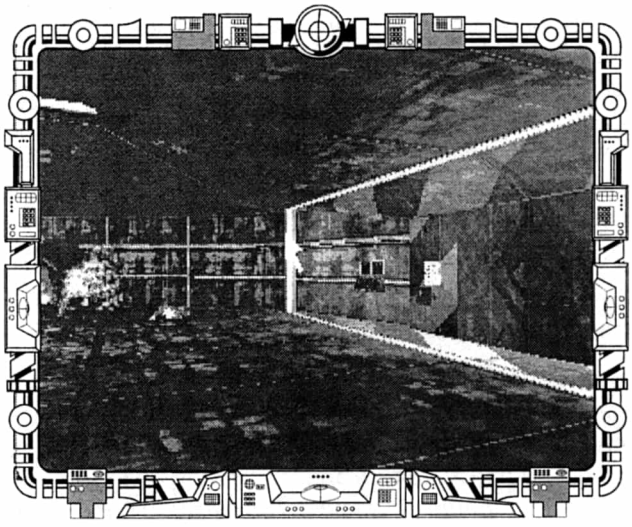
Мягая посадка шаттла

тить сетчатки глаз. Когда зрение вернулось, один из газовых всплесков уже заслонил собой солнце, породившее его. Странная сирена была объяснима — блок безопасности одновременно оповестил пилота и об опасности столкновения со станцией, и о критически возросшей для обшивки температуре. Единственное спасение для маленького корабля было в защитном поле станции, но, успев войти в него, затормозить перед доком пилот уже не успел бы. Вскочив с кресла, Шерова устремился по проходу к кабине навигатора и, ощутив новый толчок, споткнулся и упал. В этот момент его накрыла темнота.

— Шеф безопасности Джарелл! На связи контроль безопасности докового уровня станции "Икарус". Срочный отчет по состоянию "Красная тревога". Транспортный корабль 23А успешно избежал контакта с солнечным всплеском и достиг ангара D-3442 на скорости, на два порядка превышающей допустимую. Предотвратить столкновение системе удаленной навигации не удалось, катапультирования спасательной капсулы не произошло. Предварительная оценка взрыва: девятнадцать единиц. Жертвы не известны. Предварительная оценка: среди семерых членов экипажа шаттла выживших нет. Вероятность: до ста процентов. В данный момент продолжается ликвидация пожара, разгерметизация дока компенсирована. Потери персонала: один из инженеров по защитным полям пропал без вести. Ожидаю инструкций.

— Джарелл — доку. Статус станции на "красный". Удвоить скорость исследования места аварии. Соблюдать максимальную осторожность. О любых находках докладывать непосредственно мне. Высылаю резервную медицинскую помощь. Действия охраны — по схеме "вторжение". Удвоить эскорт Сенатора. Конец связи.

Шерова медленно открыл глаза. Пустота. Надрывный вой сирены. "Воздух... Тяжело дышать", — это была первая его мысль. Он медленно поднялся и осмотрел-



Аварийный люк. А что это там красное виднеется?

ся. Это был ангар, заваленный обломками контейнеров и изуродованными корпусами погрузочных дроидов.

Два или три из них дергались, будто переживали свою особую, механическую агонию. Остов шаттла в двадцати шагах от него пылал ярким рыжим пламенем. Сирена заглушала почти все звуки, но он услышал предупредительный свист радиационного детектора. "Уровень радиации — 40 процентов... Уровень радиации — 60 процентов...". Тут только Шерова понял, что с ним произошло нечто такое, чего по всем известным законам физики не могло произойти: он выжил.

Немного дифирамбов авторам и их детищу

Мы готовы ручаться, что любой скромный знаток и ценитель игрового искусства способен без труда припомнить не меньше десятка хитовых игрушек, выпущенных фирмой Psygnosis еще на таких легендарных платформах, как Speccy (он же ZX Spectrum) и Amiga (он же Commodore 64). Теперь же, когда миром правит его величество PC, можно сказать точно: Psygnosis стоит если и не на первом, то уж точно на втором месте среди производителей игровых программ по количеству охватываемых жанров и платформ. О других выдающихся новинках этой плодовитой команды, тесно сотрудничающей, кстати, с всемирно известной Sony, мы расскажем в другой раз, здесь же речь пойдет о сравнительно недавно вышедшей и, наверное, самой оригинальной их игре — Sentient.

Нововведения начинаются уже с жанра игры: да, это Quest+RPG. У всех нас, наверное, трехбуквенное звукосочетание RPG вызывает одинаковые ассоциации — цистерны маны, десятки характеристик, толпы монстров, гильдии кудесников и т. д... Забудьте об этом. Эта RPG тем и отличается от стандартных, что в ее основу положен не фэнтезийный сюжет, а научно-фантастический.

Заметим сразу, что, вопреки сложившимся нынче традициям, сюжет в "Сентиенте" очень интересный и проработанный: два десятка узлов сюжета имеют несколько (два или больше) вариантов прохождения, дающих абсолютно одинаковые результаты, но различные по стоимости в очках. Кроме того, игра имеет ШЕСТЬ различных финалов, каждый из которых имеет собственный графический ролик.

Не менее привлекательна графика — скажите, в каком еще RPG или квесте вам повстречалось более шестидесяти трехмерных персонажей, каждый со своим характером, мимикой (!) и телосложением? Да и вообще, как это — трехмерный RPG? Да очень просто: взяли графику из Duke 3D, улучшили ее и сдобрили трехмерностью персонажей и выбросили все вооружение. Оно главному герою и не нужно — стрельба в сложившейся ситуации помочь бессильна. Оружием герою служат пара глаз, пара ног, пара рук, один (может, оно и к лучшему) язык.

Также нетривиальны размеры игрового мира: чуть больше двухсот помещений (не считая переходов и коридоров). Несмотря на такую объемность мира, все же основной упор в игре сделан не на его освоение, а на вербальное общение между главным героем и персонажами. Это означает, что при таком большом количестве помещений вы просто физически не сможете слоняться из одной комнаты в другую, подбирая случайные предметы и пытаясь методом тыка

определить их назначение и свойства. Кроме того, на станции так много различного неподвижного оборудования, начиная с микроволновок и душевых кабин и кончая синхронизаторами двигателей "Икаруса", что просто невозможно было бы, к примеру, подбором определить, в какой именно последовательности и на каких именно устройствах вы должны обработать магнито-оптический диск, чтобы там появилась необходимая информация. Следовательно, жизненной необходимостью героя становится активное общение с населением станции с целью выяснения последних новостей, действий и перемещений интересующих вас персон и так далее. Но, казалось бы, как определить, к кому из шестидесяти персонажей обратиться за советом, помощью или с обвинением в убийстве? Этот вопрос блестяще решили сценаристы игры. Звенья в цепи событий и действий точно настолько тонки, чтобы связь между ними не была очевидной, но вместе с тем, задачи не имеют грубых и интуитивных решений, что делает игровой процесс настоящей гимнастикой для ума.

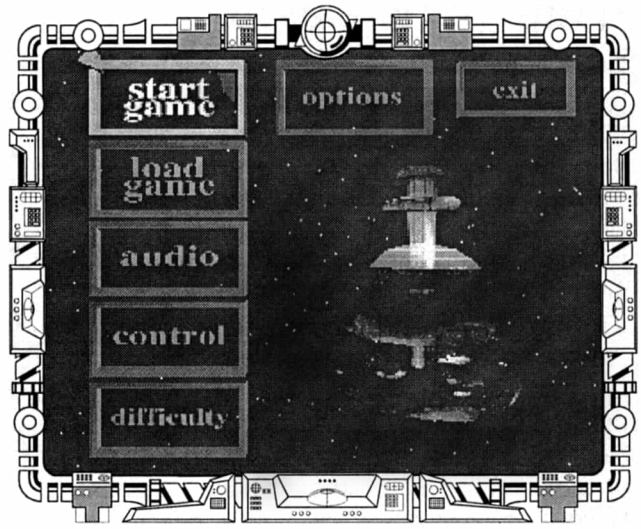
Итак, основной акцент сделан на диалогах с персонажами. Авторам удалось создать удобную и вместе с тем развивающую знание английского языка систему общения с себе подобными. Возможно, вы могли увидеть нечто подобное в старых добрых играх жанра Adventure: задуманная вами фраза создается вами из интуитивно понятных блоков. Например, чтобы построить требование проводить вас к начальнику охраны корабля, вы должны будете последовательно выбирать следующие блоки:

Дать Команду... — Проводить к... — Члену экипажа... — Охраннику... — Рамину Джареллу.

Эта неуклюжая, но вполне понятная фраза затем автоматически собирается главным героем в удобоваримую для восприятия форму и адресуется персонажу, с которым в данный момент ведется беседа. Дополнить свою реплику вы можете гримасой, изображающей счастье, улыбку, хмурость или недовольство (ненужное зачеркнуть). Собеседник, в свою очередь, в ответ на вашу оскорбительную для него фразу, способен либо нахмуриться, либо скукситься, либо вежливо попросить вас **to shut up** ("заткнуться"), а может и просто вызвать охрану, если ваши действия будут противоречить установленным на борту правилам. С течением времени система словесных блоков будет расти соразмерно с вашим освоением игрового мира. Это значит, что вам, к примеру, не удастся задать вопрос о местонахождении человека, имени которого вы ни разу не слышали. То же самое касается и наименования предметов и оборудования, названий которых не знаете. Кроме того, ваш диалоговый запас будет расти и за счет так называемых специальных вопросов и утверждений. Они добавляются в разделы с наименованием **Special** ("Специальные") в пунктах "Задать вопрос" и "Сделать утверждение". Но об этом позже. От объемов диалогов в игре волосы встанут дыбом даже у видавших виды геймеров: текст реплик в общей сложности занимает больше мегабайта дискового пространства. В реализм происходящего на экране верится с трудом: инженеры, охранники, ученые и остальной персонал станции, на который вы можете наткнуться в любом, даже самом дальнем уголке станции, могут спокойно обсуждать погоду, сплетничать о начальстве или устроить небольшую любовную драму. Очень возможно, что вы вообще не услышите двух одинаковых диалогов, проходя игру во второй раз.

Чтобы совсем убедить вас в стопроцентной проработке диалогового интерфейса в Сентиенте, расскажем такой случай: в один из очень напряженных моментов игры в коридоре станции к нам подошел один из зараженных инженеров и, заискивающе улыбаясь,

предложил оценить его творение— нарисованного на бумаге зайчика. Бросив все, мы минуту изучали эту каракулю, после чего не нашли ничего лучше, как брякнуть, что видали кроликов и посимпатичнее. Заметьте, что к основной событийной линии кролик на листке не имел абсолютно никакого отношения.



Главное меню "Сентиента"

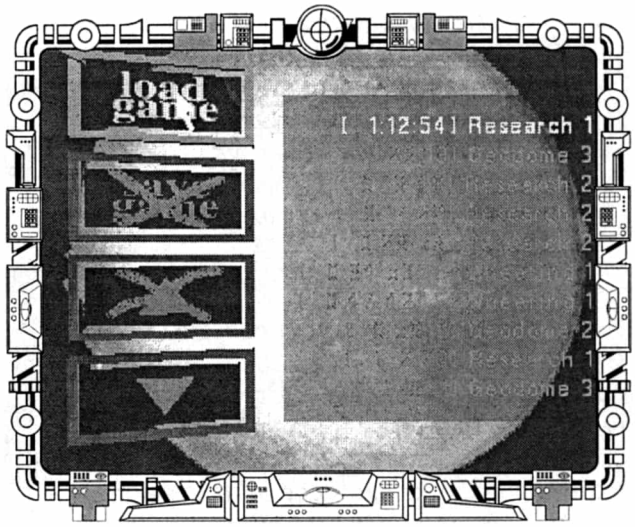
В довершение картины мы обязаны упомянуть о недостатках игры (они, как это и положено, присутствуют). Во-первых, жадные до обилия текстур эстеты жанра 3D, скорее всего, будут разочарованы, так как в счет проработки диалогов авторы не потратили достаточно много времени, чтобы придать индивидуальность обстановке помещений. Например, во всех личных каютах экипажа стоит примерно одинаковая мебель, а однообразие текстур стен даже может иногда привести к потере ориентировки. Во-вторых, все-таки жаль, что диалоги игрок читает на экране в так называемых "пузырьках" — овалах с удлинением, начинающимся у рта говорящего. При трехмерной графике эти штуки выглядят, мягко говоря, не к месту. При этом текст в "пузырях" не дублируется голосом, что уже давно вошло в моду в квестах. С одной стороны, это и понятно: оцифровка речи увеличила бы размер игры еще по крайней мере на один компакт-диск, а наем шестидесяти человек озвучивающих актеров — дело недешевое. Однако, как нам кажется, овчинка стоила бы выделки. Да и вообще, звука в игре могло было бы быть и побольше. Тот, что есть, конечно, приятен и не раздражает слуха, но его маловато.

Тяжело определить, достоинством или недостатком является необходимость твердого знания разговорного английского языка. Это повод задуматься российским русификаторам, не торопящимся, как видно, браться за игры с объемом текста больше, чем в Думе (DOOM, (C) ID Software). Позвольте оставить вопрос открытым...

По той причине, что авторы предпочли фэнтезийный сюжет фантастическому, а также потому, что игровой процесс имеет заметный крен в сторону квеста, нельзя назвать Sentient полноценным RPG. Скорее, можно отнести его к некоему другому жанру, удачному симбиозу RPG и квеста. Независимо от того, приходилось ли вам играть в RPG или квесты раньше или нет, признайтесь — вы заинтригованы. Сдерживая вполне понятное нетерпение, рассмотрим перед началом игры весьма примитивные настройки стартового меню.

Стартовое меню

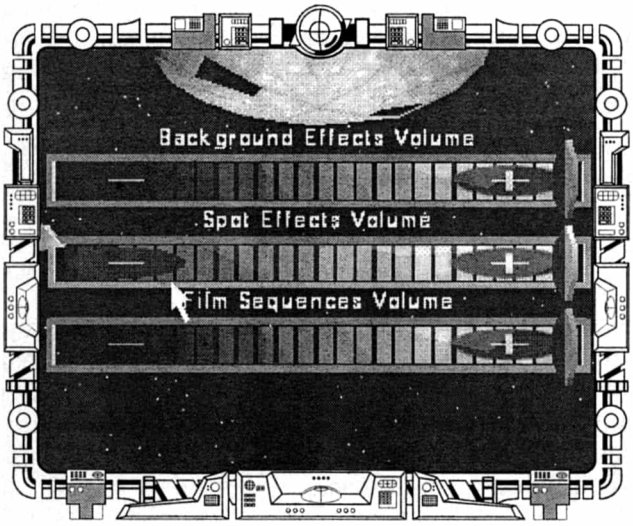
Посмотрев красивую и динамичную вводную нарезку из фрагментов предстоящей игры, из которой, как и положено, ничего об игре не узнать, но уже понятно, что она — что-то стоящее, вы попадете в экран меню. Перед вами — глубокое черное пространство, завораживающее своей бесконечностью и таинственностью. Лишь мерцают в пустоте миллиарды звезд, да мирно вращается вокруг своей оси космическая станция землян. Но даже этот величественный пейзаж, как это всегда бывает, господа дизайнеры умудрились испортить: неизвестно зачем и откуда вокруг станции появляются огромные прямоугольники, призванные изобразить пункты меню.



Подменю "Загрузка отложенной позиции"

Как обычно, переключение между ними осуществляется либо указателем мыши, либо курсорными клавишами, а выбор — клавишей Enter или левой кнопкой мыши.

Begin game/Quit — начало новой игры с самого начала/выход из программы. Тут все понятно.



Подменю "настройка громкости"

Load game — загрузка отложенной позиции. Вам предлагается список из десяти свободных слотов, причем некоторые из них, что подразумевается, уже заняты. Выбрав один из занятых слотов, вы снова щелкаете на пункте **Load game** и играете отложенную игру.

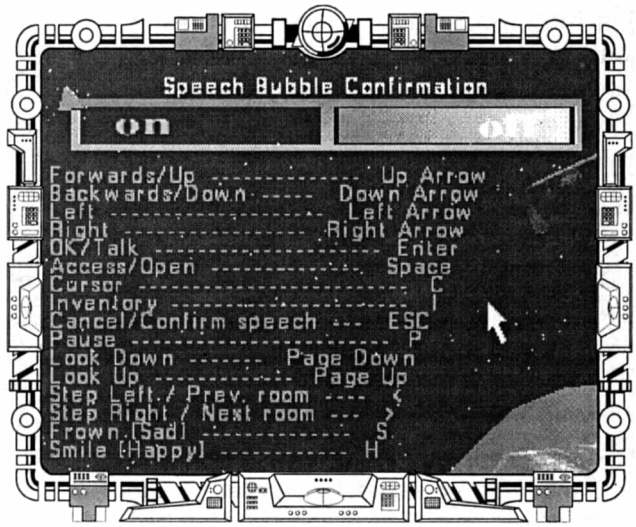
Audio — регулировка громкости. Здесь вы увидите три ползунка с подписями, которые либо перетаскиваются мышкой, либо двигаются курсорными клавишами с клавиатуры:

1. Background effects volume — громкость звуков второго плана, таких, как стук шагов или попискивание аппаратуры.

2. Spot effects volume — громкость сигнальных звуков (вой сирены, например).

3. Movie sequences volume — громкость воспроизведения графических роликов, которых в игре чуть менее получаса.

Control — переопределение управляющих клавиш клавиатуры. Кроме того, в верхней части экрана расположен также переключатель **Speech Bubble Confirmation On/Off** (Включение/Выключение режима подтверждения реплики нажатием кнопки). Это может стать необходимым в том случае, если вы не успеваете понимать смысл произносимых персонажами реплик. Имейте в виду, что при включенном режиме **Confirmation** темп и интерес игры несколько померкнут, а пальцы рук наверняка просто отвалятся от такого количества лишних нажатий. Словом, мы от всей души рекомендуем не использовать эту возможность. Ниже расположен список действий главного героя, за каждым из которых по умолчанию закреплена одна из клавиш клавиатуры.



Подменю "Управление"

Если только у вас нет каких-то особых пристрастий при игре с клавиатуры, то не имеет смысла переназначать значения по умолчанию. Они, как показывает практика, расположены очень удачно, и вы без труда привыкнете к ним. Приведенный ниже список очень краток — он лишь называет действие и указывает клавишу установки по умолчанию. Более подробный разбор управления будет дан ниже.

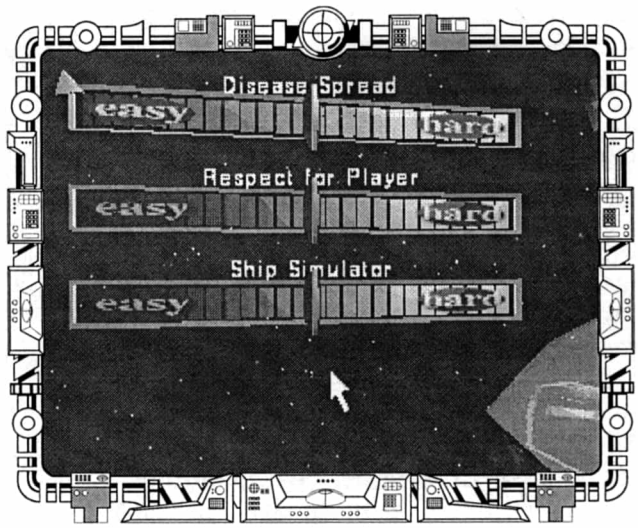
Действие	Перевод	Клавиша
Forwards/Up	Вперед/Вверх	↑
Backwards/Down	Назад/Вниз	↓
Left	Влево	←
Right	Вправо	→
OK/Talk	Подтверждение/Диалог	Enter (ввод)
Access/Open	Получить доступ/Открыть	Space (пробел)
Cursor	Включить курсор	C
Inventory	Вызвать инвентарь	I
Cancel/Confirm speech	Отменить/Закончить диалог	Esc
Pause	Пауза	P
Look Up	Посмотреть вверх	PgUp
Look Down	Посмотреть вниз	PgDn
Step Left/Previous room	Шаг влево/Предыд. комната	<
Step Right/Next room	Шаг вправо/След. комната	>
Frown [Sad]	Нахмуриться [опечалиться]	S
Smile [Happy]	Улыбнуться [обрадоваться]	H

Для того, чтобы переназначить клавишу, достаточно выделить ее действие двойным щелчком мыши и нажать на клавиатуре новое значение.

Difficulty — здесь вы можете определить уровень сложности различных игровых компонентов:

1. Disease spread — скорость распространения лучевой болезни среди инженеров. Чем ближе этот ползунок находится к **Hard** ("Сложно"), тем скорее вы останетесь без советчиков.

2. Respect for player — уважение к игроку. Определяет сложность ведения диалогов с членами экипажа "Икаруса". Чем ближе к **Hard**, тем больше барьеров и сложностей возникнет у вас в беседах.



Подменю "настройка сложности"

3. Ship simulator — этот ползунок определяет, насколько сложно вам влиять на околосолнечную орбиту станции.

Совет: перед началом игры выставьте все три ползунка в максимальное положение easy.

Options — дополнительные настройки. Ползунком **Gamma correction** подстраивается цветовая гамма игры (темнее/светлее), а кнопкой **Movies** включаются/выключаются видеоролики в игре.

Станция "Икарус" и ее обитатели

Перед началом игры необходимо детально ознакомиться со строением станции, узнать побольше о ее обитателях, и, кроме всего прочего, разобраться с тем, каким образом вы сможете влиять на действия главного героя.

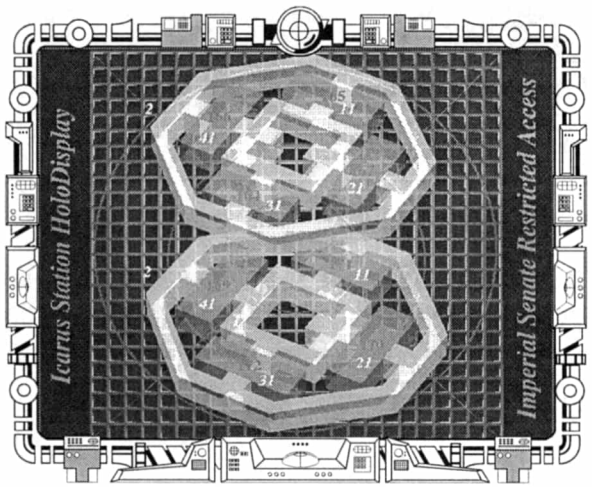
"Икарус"

Так как ориентировка на станции — дело очень увлекательное, но отнюдь не простое, сначала придется досконально изучить строение станции. Ее структуру можно описать следующим образом:

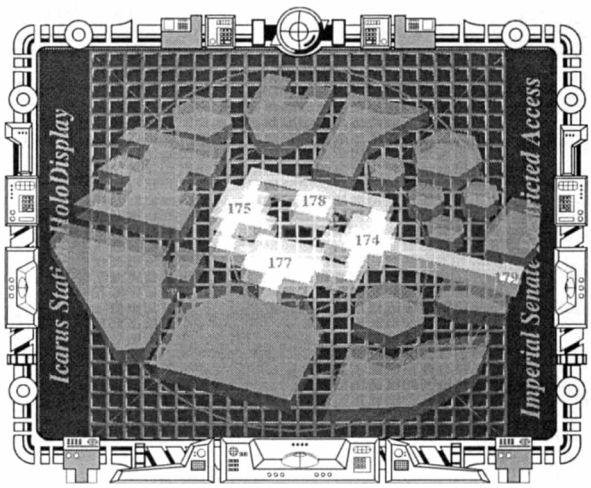
Состоит станция из тринадцати палуб. Площадь палуб увеличивается сверху вниз: самая маленькая палуба сверху, самая большая — внизу. Вами в игре будут использованы только нижние девять или десять (в зависимости от выбранного финала) палуб. Далее приведены названия всех палуб, их разговорные названия и русский аналог (сверху вниз):

Полное название	Сокращенное название	Перевод названия
Navigator's chamber Auxiliary Control	Nav chamber	Комната Навигатора Auxiliary
Вспомогательные помещения:		
Launch control Dock	Launch Dock	Контроль запуска Док
Геослой:		
Upper (top) geodome Middle geodome Lower (bottom) geodome	Geodome 1 Geodome 2 Geodome 3	Верхняя геопалуба Средняя геопалуба Нижняя геопалуба
Исследовательский слой:		
Upper (top) research Middle research Lower (bottom) research	Research 1 Research 2 Research 3	Верхняя научная палуба Средняя научная палуба Нижняя научная палуба
Инженерный слой:		
Upper (top) engineering Middle engineering Lower (bottom) engineering	Engineering 1 Engineering 2 Engineering 3	Верхняя технопалуба Средняя технопалуба Нижняя технопалуба

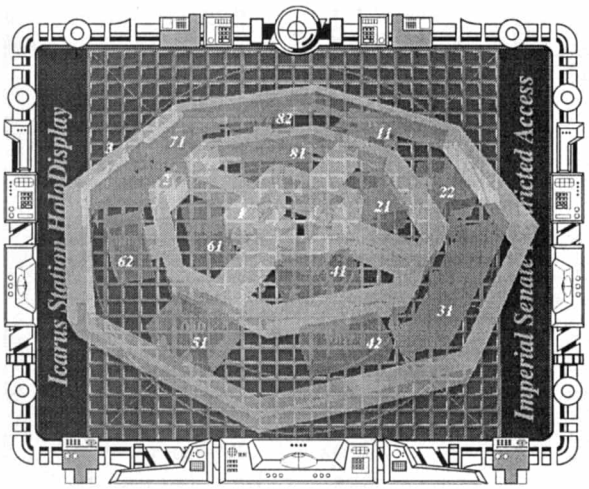
Как вы уже, наверное, обратили внимание, нижние девять палуб сгруппированы в группы по три и образуют три слоя. Каждый из этих троек-слоев является своеобразным "царством" одной из каст станционного населения: на геослое трудятся биологи, на исследовательском — ученые, а инженерный слой отдан инженерам. Заметьте, что члены этих трех каст (на самом деле их не-



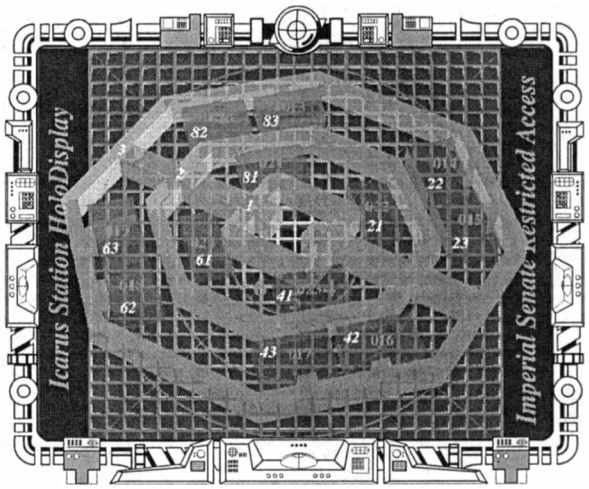
План палубы вспомогательных помещений



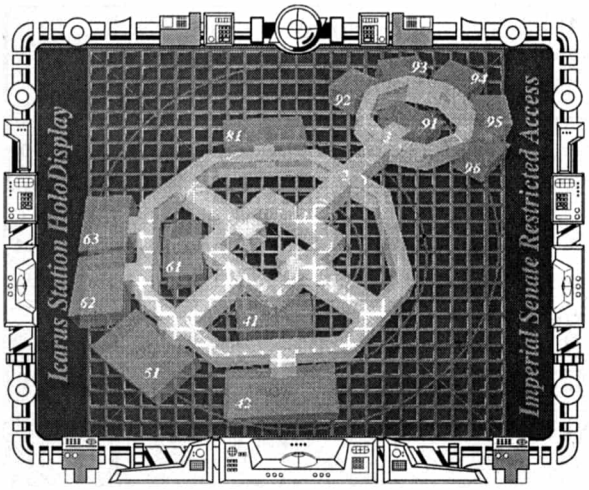
План доковой палубы



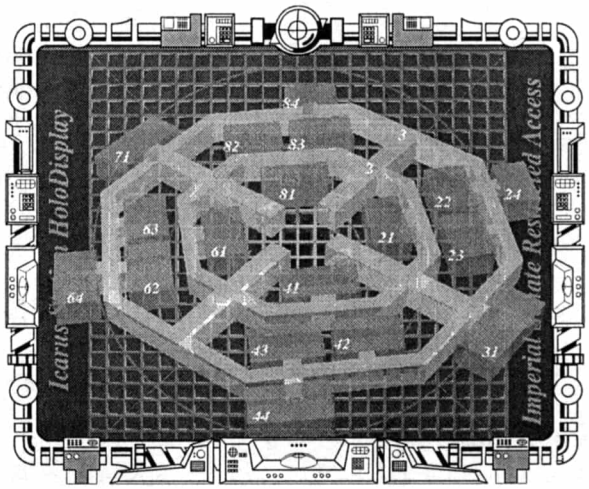
План верхней геопалубы



План средней геопалубы



План нижней геопалубы

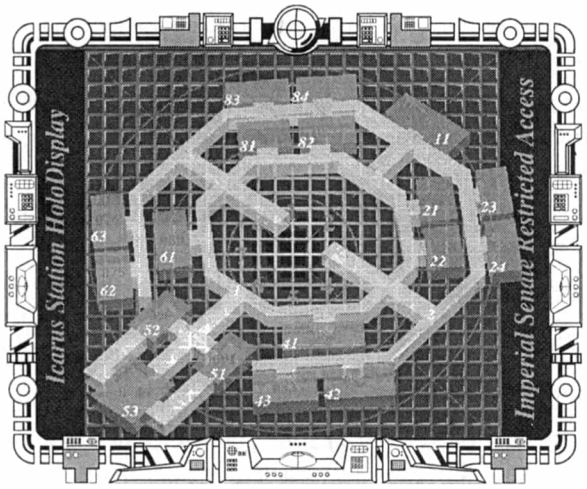


План верхней научной палубы

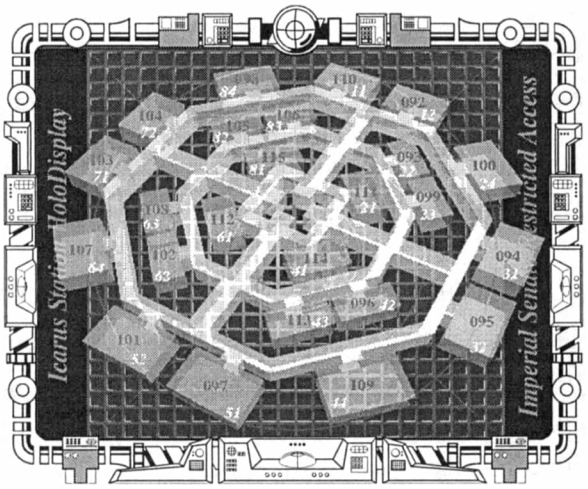
сколько больше) могут совершенно беспрепятственно переходить на "чужие" палубы, что они в действительности постоянно делают. Об этом читайте в пункте 2 — "население станции".

Цвета стен коридоров на всех трех слоях различаются. Таким образом, можно с первого взгляда определить, на каком слое находитесь:

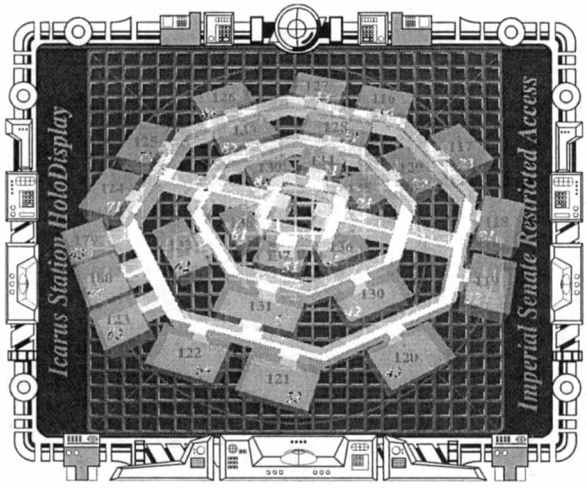
Слой	Цвет коридоров
Геослой	Зеленый
Исследовательский слой	Голубой
Инженерный слой	Красный



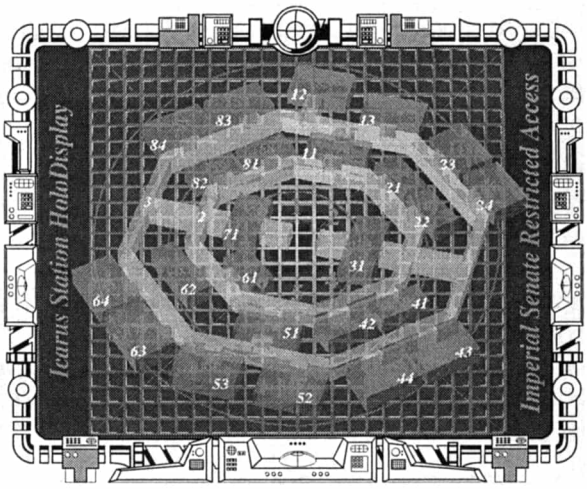
План нижней научной палубы



План верхней технопалубы



План средней технопалубы



План нижней технопалубы

Постарайтесь с самого начала игры запомнить эти цвета — это очень облегчит ориентирование.

Палубы всех трех слоев имеют одинаковую колечную структуру. Это означает, что каждая палуба представляет собой несколько вложенных друг в друга концентрических коридоров (от одного до трех). Каждый такой коридор называется кольцом. Все кольца всех палуб как бы нанизаны на одну ось.

Далее внешним кольцом мы будем называть кольцо, максимально удаленное от оси, а внутренним — максимально приближенное к ней.

Каждое из колец на самом деле представляет собой не идеальную окружность, а правильный восьмигранник. Грань кольца называется октетом. Октет является прямым участком коридора, строго посередине которого могут быть расположены:

Односторонний переход — переход на внутреннее кольцо. Такие переходы есть на всех внешних кольцах.

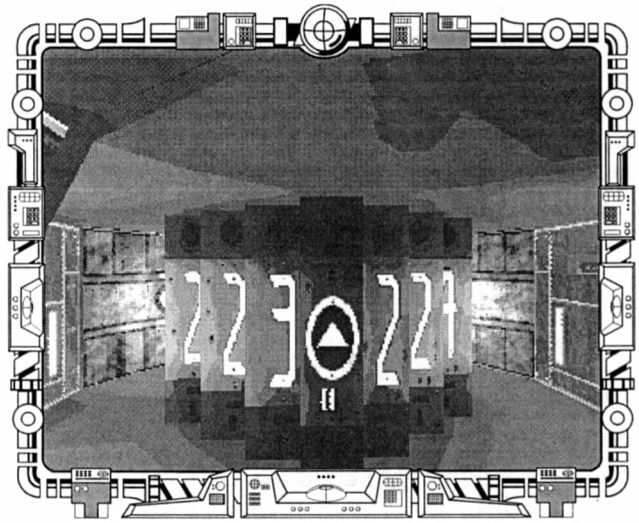
Двусторонний переход — сквозной переход на внутреннее и внешнее кольца.

Одна дверь в помещение — по внешней или внутренней стороне коридора.

Две двери в помещения — по обе стороны коридора.

Независимо от того, что находится в середине октета (переход(ы) или дверь), здесь обязательно должен находиться ребристый столб, соединяющий пол с потолком. Эти столбы специально созданы для облегчения ориентирования на палубах. Итак, на выступах столба написаны цифры. Они расположены таким образом, что, как бы вы ни встали, вы всегда будете видеть только шесть цифр, точнее, два трехзначных числа — с левой и с правой части столба. От того, с какой стороны вы смотрите на столб, зависит, как вы должны трактовать цифры. Если вы смотрите на столб, стоя спиной к коридору, образующему кольцо палубы, на котором вы находитесь, то оба трехзначных числа будут означать номера помещений, находящихся слева или справа от этого столба.

Если число одно, значит, и комната только одна — слева или справа. Если вместо трехзначного числа на столбе нарисован человечек и стрелка, это значит, что в этом направлении от столба идет переход. Если смотреть на столб, стоя спиной к двери, переходу на другое кольцо или просто стене коридора, то оба трехзначных числа скажут вам номера комнат по этой стороне коридора на соседних двух октетах — слева и справа от вас.

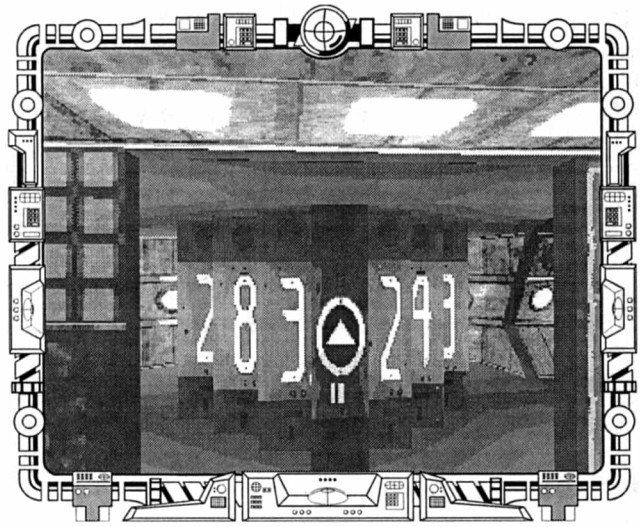


Вид на информационный столб спиной к коридору

По номеру комнаты легко определить, на каком кольце палубы она находится. Для этого вам нужно взглянуть на первую цифру ее трехзначного номера. Если это единица — значит кольцо первое (внутреннее), если двойка — второе и т. д.

Все внутренние кольца на всех палубах имеют одну отличительную особенность: на каждой из них есть по четыре коридора, уходящих к оси станции. На научном слое эти коридоры достаточно длинны, а

вот на гео- и инженерных слоях они практически совсем отсутствуют. Так или иначе, но в конце каждого из этих проходов есть небольшая кабинка с небольшим же экраном. Эта кабинка называется телепортом или мостом (**Bridge**). В неактивном состоянии на экране моста написано **TransDeck 5000**. Подробнее о пользовании телепортом будет рассказано в следующем пункте, сейчас же нужно сказать о том, что четыре телепорта одной палубы делятся на две группы: два сквозных и два пошаговых. Со сквозных мостов вы можете телепортироваться только в док (**Dock**), а также на три верхних палубы каждого слоя (**Geodome 1**, **Engineering 1** и **Research 1**). Пошаговые мосты отличаются от сквозных тем, что с них нельзя попасть в Навигационный зал (**Nav Chamber**), зато можно попасть на все девять палуб трех нижних слоев.



Вид на информационный столб спиной к проходу или двери

Обитатели "Икаруса"

Шестьдесят два жителя станции делятся на группы, определяющие их профессиональную принадлежность и социальную значимость. По выполняемым обязанностям разделение идет так:

Группа	Преобладающий цвет одежды	Количество (примерно)
Инженеры	Красный	Десятки
Ученые	Голубой	Десятки
Биологи	Зеленый	Десятки
Охранники	Темно-синий+фуражки	Десятки
Боссы	Различается	Четверо
Специальные особы	Различается	Несколько

Таким образом, с одного взгляда на прохожего можно определить его принадлежность, однако вам очень редко будет необходимо использовать профессиональные навыки экипажа, поэтому намного больше для вас будет значить социальная лестница среди членов экипажа:

Serious (важный) — сенатор и его свита. До поры до времени лучше избегать контактов с ними.

Silly (глупый) — большинство биологов, инженеров, охранников и ученых. Ничем не могут вам помочь, разве что проводить куда-то или к кому-то.

Submissive (покорный) — единичные представители категории **Silly**, являющиеся типичными представителями своей профессиональной группы, но в то же время и очень полезными для

вас. Именно к членам этой категории вы должны обращаться за различного рода информацией, полезными вещами и т.д. Они же будут выполнять для вас различные поручения — остальные группы просто не имеют желания этим заниматься. Способ нахождения людей этой категории прост — их имена вы можете узнать ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО из диалогов с лидерами (**Dominant**) или от других "покорных".

Dominant (лидер) — этих субъектов на станции всего четверо — это босс ученых профессор Азирра (**Azirra**), босс инженеров Гаррилак (**Garrilac**), а также начальник охраны Джаррел (**Jurrel**) и шеф медиков/биологов Лэви (**Luvey**). Эти ребята требуют очень осторожного и дипломатичного подхода в диалоге, но являются вашими главными помощниками в достижении цели. Возможно, вас удивит, почему в группе лидеров отсутствует главный человек на борту — капитан. Придется вас расстроить — капитан убит (!) неизвестным или неизвестными еще до вашего появления на станции. Для поддержания интереса намекну, что двое из четверки лидеров имеют прямое отношение к смерти капитана и прочим темным делишкам.

Главный герой

В этом пункте мы поочередно рассмотрим управление героем и ведение диалогов.

Управление Гарритом

При чтении этого пункта неплохо было бы сверяться с пунктом Control главы "Стартовое меню".

Базовые передвижения Гаррита ничем принципиально не отличаются от стандартных движений героев обычных трехмерных "бродилок" вроде Quake и осуществляются при помощи следующих клавиш:

Шаг вперед	↑
Шаг назад	↓
Поворот влево	←
Поворот вправо	→
Шаг влево	< ,
Шаг вправо	> .
Посмотреть вверх	PgUp
Посмотреть вниз	PgDn

Тут все настолько просто, что комментарии не требуются.

Вызывая курсор клавишей C, вы переключаете управление курсорными клавишами с самого главного героя на его руки, схематично представленными курсором. При наведении курсора на те окружающие вас предметы, с которыми вы можете что-то сделать (изучить (**Examine**), поднять (**Pick Up**), использовать (**Use**), вокруг данного предмета появляется зеленая рамка. Щелкнув внутри нее мышью или нажав клавишу Enter, вы получаете доступ к списку действий.

Необходимо сразу отметить, что нет смысла изучать и использовать различные виды оборудования, которые будут встречаться вам практически в каждой комнате. Изучая их, вы лишь будете узнавать совершенно ненужные вам названия, а использовать НИЧЕГО из них главный герой все равно не сможет.

Вызов инвентаря (списка имеющихся предметов) производится нажатием клавиши [I], после чего в появившемся на экране окне курсорными стрелками вверх и вниз или же курсором мыши вы можете выбрать интересующий вас предмет. Высветив его, в появившемся рядом дополнительном окне можно увидеть список действий, которые доступны для этого предмета. Вне зависимости от происхождения и размера предмета вы всегда можете его исследовать (Examine) и бросить (**Drop**). Кроме того, каждому типу предметов принадлежат дополнительные действия:

Одежда — одеть (**Use**). Одевание/раздевание сопровождается строчкой в нижней части экрана: '**You put the clothing on/off**' ("вы оделись/разделись"). Снять одетый костюм можно, нажав клавишу [Esc].

Книги и документы — чтение (**Read**). Выбрав это действие, вы перейдете к чтению документа, т.е. он появится перед вами на экране. Не следует забывать, что во время чтения документа игра не замирает, и вы запросто можете упустить важное событие, с головой погрузившись в чтение. Листать страницы можно клавишами [↑] и [↓], выход из чтения — [Esc].

Устройства и химические препараты — использовать/использовать на (**Use/Use on**). Если предмет можно использовать на ком-то или на чем-то (**Use on**), тогда после выбора этого действия вы увидите еще одно окно, где вам будет предложено использовать предмет на вещи в данной комнате (**Item in room**, в этом случае придется указать курсором на эту вещь), или же на другом предмете в собственном инвентаре (**Inventory**, необходимо выбрать предмет из списка вещей).

В тексте описания (глава 4) все операции с инвентарем будут начинаться со слова Inventory, например:

Inventory − Environment suit − Use (Инвентарь − Антирадиационный костюм − Одеть).

Inventory − Activation key − Use on — Item in room − <Override panel> (Инвентарь − Ключ активации − Использовать на − предмете в комнате − <Панель защиты>).

В последнем случае "панель защиты" взята в угольные скобки потому, что ее необходимо указать курсором.

Открывание дверей, имеющихся во всех помещениях "Икаруса", производится клавишей [Space]. О том, что дверь закрыта, сигнализирует неприятный звук. Кроме того, клавишей [Space] производится доступ к энергетическим консолям, базе данных станции и телепорту. Для получения доступа к последнему необходимо войти в его кабинку, и, стоя лицом к экрану, нажать пробел. Теперь клавишами вверх и вниз выбирайте палубу прибытия. Если вы имеете доступ к выбранной палубе, то под ее названием будет гореть зеленая надпись **Access granted** ("доступ разрешен"), иначе — **Access denied** ("нет доступа"). Для начала телепортации нужно нажать клавишу [Enter]. Об успешном перемещении вам сообщит надпись **Transfer OK**. Если вы передумали телепортироваться, нажмите [Esc].

Диалог

Для начала диалога необходимо повернуться лицом к будущему собеседнику и нажать [Enter] [Shift]. Теперь перед вами появился следующий список:

Ask a question — задать вопрос.
Make a statement — сделать утверждение.
Give a command — дать команду.
Give an object — отдать предмет.
Offer parting — попрощаться. Аналогично нажатию [Esc].

*Описание всех сорока базовых и десятка дополнительных фраз заняло бы огромное количество места и сильно утомило бы читателя. Поэтому нами предпринята следующая хитрость: во всех местах описания (глава 4), где необходим диалог с персонажем, приводится не слишком длинная и простая для понимания цепочка блоков, из которых составляется фраза. Она всегда начинается со слова **Talk**, что означает начало диалога с персонажем, например:*

Talk – Give an object – Creditals (Диалог – Отдать предмет – пропуск)

Talk – Ask a Question – Special – фантастическому Who is guest? (Диалог – Задать вопрос – Специальный – Кто высокопоставленный гость станции?)

Управление мимикой героя на протяжении разговора производится клавишами:

Нахмуриться [рассердиться] [S]
Улыбнуться [обрадоваться] [H]

Вынуждены признать, что ваши собственные лицедейства имеют в сотни раз меньшее значение, чем мимика собеседника. Читатель может спокойно считать, что изменение лица сделано авторами игры лишь для полноты картины.

Остается рассказать о "пузырьках", в которых вы будете читать ответы на свои реплики. Определить, кто является автором фразы в данном "пузырьке" очень просто — достаточно проследить, к чьей голове ведет его удлинение ("хвостик"). Если диалог вами не начинался, но кто-то из прохожих адресует вам фразу, это тоже очень легко определить — такая реплика всегда содержит обращение **Medic** (Медик) или **Garrit** (ваше имя, если помните), а ее "пузырек" окрашен в желтый цвет. Ваши собственные "пузырьки" отличаются по "хвостикам", направленным к нижнему краю экрана. Если содержимое такого "пузырька" обозначает не ваши слова, а мысли, то вместо непрерывного "хвостика" будет несколько овальных кружков. Довольно часто в верхней части экрана будут появляться “пузырьки” красного цвета без хвостиков. Их содержимое означает реплики последнего, шестьдесят третьего члена экипажа. Как ни удивительно, но это бортовой компьютер, который на "Икарусе" все любя называют **SUZIE** (не будем утомлять читателя расшифровкой этой аббревиатуры). О том, как найти на корабле саму **SUZIE** и вступить с ней в диалог, будет рассказано в соответствующем месте описания, а ее реплики, те самые, что помещены в красные "пузырьки", в тексте описания будут писаться специальным шрифтом. Осталось одно — объяснить, как выглядят те пузырьки, содержания которых вы не можете прочитать. Так бывает, например, когда вы стоите к говорящему спиной. Тут все просто — если реплика обращена не к вам, то она изображается как маленький пустой "пузырек" белого цвета, расположенный в нижней части экрана, а если вы пропускаете мимо ушей реплику, адресуемую вам, то ее "пузырь" будет желтого цвета.

Режим паузы

Если во время игры вы нажимаете клавишу [P], то игра переходит в режим паузы, о чем сигнализирует надпись **Game Paused**. Теперь, если нажать [Enter], вы перейдете к меню загрузки/сохранения:

Continue — продолжить игру.

Load game — загрузка игры (процесс описан выше).

Save game — сохранение игры очень похоже на ее загрузку и вообще ничем не отличается от стандартной процедуры сохранения, разве что имя сохранения вы не определяете сами, а его дает компьютер. Такое имя состоит из двух частей: первая часть — бортовое время "Икаруса" на момент сохранения, вторая — название палубы, на которой находится главный герой. Если вы сохраняетесь во время путешествия по лабиринту во сне (см. глава 4), то сохранение будет иметь имя **Dream Maze 1/2/3**.

Quit — завершение игры. Выбрав этот пункт, вы будете обязаны подтвердить выход.

Options — настройки игры. Здесь:

Increase brightness	Увеличение яркости.
Decrease brightness	Уменьшение яркости.
Turn Off/On sound	Выключение/включение звука.
Turn Off/On movies	Выключение/включение видеороликов.
Turn Off/On forward inertia	Выключение/включение инерции при ходьбе вперед.
Turn Off/On rotation inertia	Выключение/включение инерции при развороте.

Continue — возврат в главное меню паузы.

Полное прохождение игры

Ангар

Итак, вы, главный герой игры, медик Гаррит Шерова, уцелели в катастрофе шаттла. При таком высоком уровне радиации в ангаре у вас остается не так много шансов на выживание, так что поспешите. Оглянитесь: перед вами дымящиеся обломки корабля, пройти через которые невозможно. Да в этом и нет необходимости, так как прямо за ними, за тонким защитным панцирем сияют звезды. Не обращая внимания на многочисленные струйки пара (**Steam spray**), бьющие практически изо всех щелей, разворачивайтесь. Прямо перед вами — легко различимый большой аварийный портал (к сожалению, закрытый). Тем не менее, именно он, как видно, является единственным путем спасения, и ваш маршрут в дальнейшем лежит именно через этот люк. Налево от него, чуть поодаль, вы увидите на полу некую бесформенную груду. При ближайшем рассмотрении она окажется человеком в красном костюме, какие носят инженеры "Икаруса". В том, что человеку этому плохо (и очень), сомневаться не приходится — только взгляните на его неестественную позу, и вы сразу поймете, что тут не обойтись без скорой медицинской помощи. Как ни странно, но у вас в инвентаре как раз есть лишний медпакет

(**First Aid kit**), который вы должны будете незамедлительно использовать на бедняге. Однако сначала, не боясь опоздать, внимательно осмотрите обломки вокруг тела инженера. Взглянув на обломки (**Rubble**), Гаррит с удивлением заметит, что рядом обнаружил какую-то одежду. Подняв и изучив ее, вы узнаете, что это легкий антирадиационный костюм (**Environment suit**). Нетрудно, пораскинув мозгами, сообразить, что, будучи облаченным в подобный костюм при выходе из облученного ангара, вы вызовете на порядок меньше вопросов и подозрений, нежели выйдя оттуда без оного. Поэтому незамедлительно облачайтесь в костюм:

Inventory — Environment suit — Use

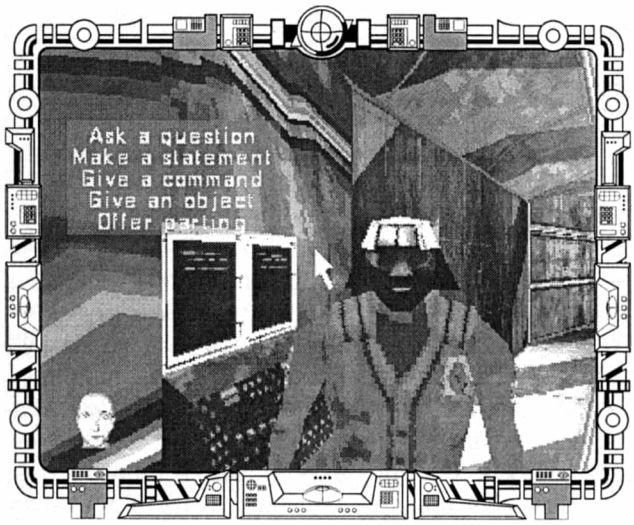
Защитная маска слегка испортит видимость, но ради вышеуказанной цели подобное неудобство можно пережить. Заметьте, что если костюм оставить на месте, то впоследствии вы не получите дополнительного очка. Ну вот, теперь можно подлечить техника, используя медпакет:

Inventory — First Aid Kit — Use on — <Тело инженера>

Прийдя в себя, он от всей души поблагодарит своего спасителя и, окончательно опомнившись, быстро объяснит, что необходимо немедленно заняться открытием люка ангара.

Эту миссию он возьмет на себя, вам же он предложит заняться включением системы радиационной защиты ангарного отсека станции. Для этого инженер даст вам ключ активации (**Activation key**). Как только он окажется в ваших руках, как можно быстрее отбегайте от инженера (он направится к панели на стене) и идите вдоль стены направо от портала. Не заметить выступающую из стены панель защиты (**Inactive Override Panel**) будет очень нелегко. Используйте на ней ключ активации:

Inventory — Activation key — Use on — Item in room — <Override panel>



Спасенный инженер

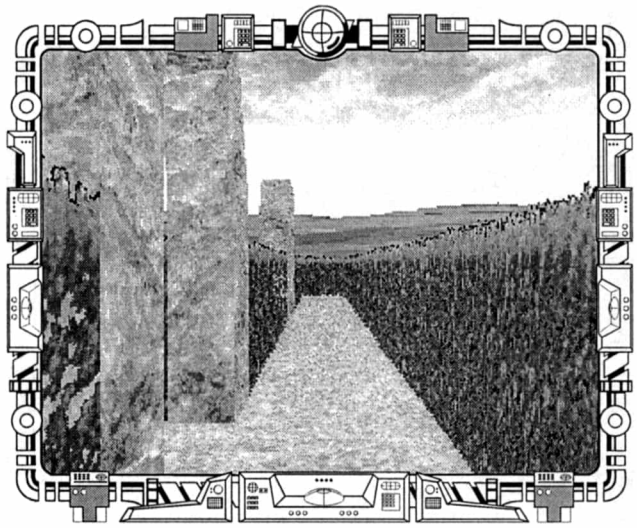
Порядком поднадоевшая сирена замолкла, а спасенный вами техник уже кричит, чтобы вы шевелились: дверь останется открытой лишь в течение нескольких секунд. Затем он, не дожидаясь вас, нырнет в открывшийся люк. Следуя за ним по пятам, идите по зигзагообразному коридору. Примерно в середине пути инженеру станет хуже, и он на несколько секунд остановится, сославшись на сильную боль. Не пытаясь с ним заговорить (аж до больничного отсека он будет не в состоянии отвечать на ваши вопросы), ждите, пока он пойдет дальше. В конце концов, коридор закончится, и вы вслед за инженером попадете в обширное грузовое помещение. Здесь вас уже "встречают" двое вооруженных охранников в синих мундирах. Даже не дав технику закончить фразу о том, что

вы спасли ему жизнь, старший из охраны прикажет второму подстрелить вас. "Не бойтесь — это всего лишь транквилизаторная игла", — эта фраза будет последней, которую вы услышите, прежде чем все поплывет перед глазами...

Первый сон

— Что это за место? Я сплю?

Тихонько завывает ветер. Под ногами — мелкий песок, вперед убегает длинный ветвящийся коридор, образованный ровными стенами высокого жесткого кустарника.



Лабиринт во сне

Конечно же, это сон, но почему именно лабиринт?.. Ладно, так или иначе, но любой лабиринт должен иметь выход. Здесь дверь, правда, находится прямо в центре лабиринта, но это не никак не помешает вам быстро ее найти. Если самостоятельно вы этого сделать не успеете, то лишитесь лишнего очка и некоторой доли удовольствия. Вот оптимальный вариант прохождения (не отпуская клавиши "Вперед"):

Второй поворот налево, направо, налево, направо, налево, первый налево, направо, налево, налево, налево, налево.

Войдя в мраморные ворота, являющиеся выходом, вы попадете... прямо на поверхность солнца (приснится же такое — матрасом не отмашешься). Однако далее предстоит нечто еще более удивительное — здесь Гаррит повстречает погибшую жену:

— Джиан?!

— Нет. Гаррит, дай мне программу.

— Джиан, это я, Гаррит. Ты моя жена!

— Да, иногда...

— Кто ты, черт возьми?!

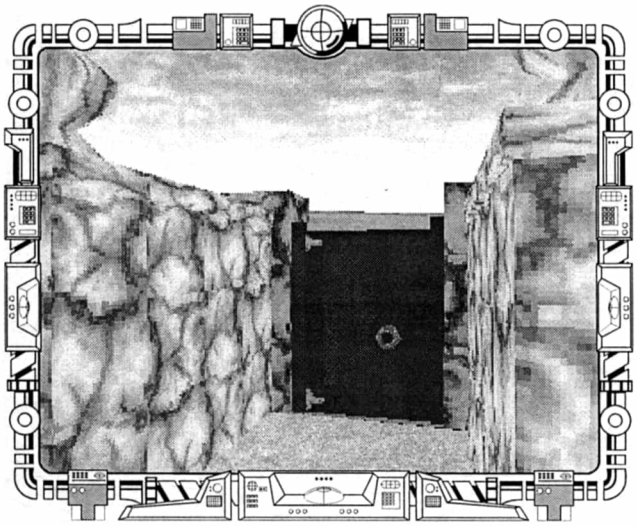
— Кто я? Глупый вопрос. Кто ты, Гаррит?..

— Что это за место?

— Точнее, КТО это за место. Пока все. Найди меня опять — получишь подсказку.

Карантинная палата

Видение заканчивается, и, вернувшись в реальность в глубоком раздумье над увиденным, вы обнаружите себя стоящим посреди большой медицинской палаты с несколькими медицински-



Мраморные ворота — выход из лабиринта

ми пультами и двумя койками. Одна из них пуста и явно предназначалась для вас, на второй же в бреду мучается спасенный вами инженер. Однако, все это вам предстоит рассмотреть позже. Сейчас предстоит заняться беседой с двумя незнакомыми людьми, видимо, с нетерпением ожидающими вашего полного возвращения в сознание. В одном из них несложно узнать охранника, выполняющего свою прямую обязанность — контроль поведения неизвестного (то есть вас). Принадлежность же второго субъекта по цвету одежды вам определить не удастся: на нем ничего не говорящие белая рубашка и зеленые брюки.

Он начнет диалог первым:

— Добро пожаловать обратно в наш старый добрый мир! Вам фантастически повезло, вы уцелели при крушении челнока и, кроме всего прочего, спасли жизнь нашему инженеру. Он отблагодарил бы вас, если бы знал ваше имя...

Прозрачный намек на то, что пора представиться. Промедление с этим простым действием грозит навлечь на вас гнев охранника, так что не рассусоливайте. Свое имя можно донести до типа в зеленых штанах двумя способами:

1. Дать ему свое удостоверение личности с фотографией (**Creditals**):

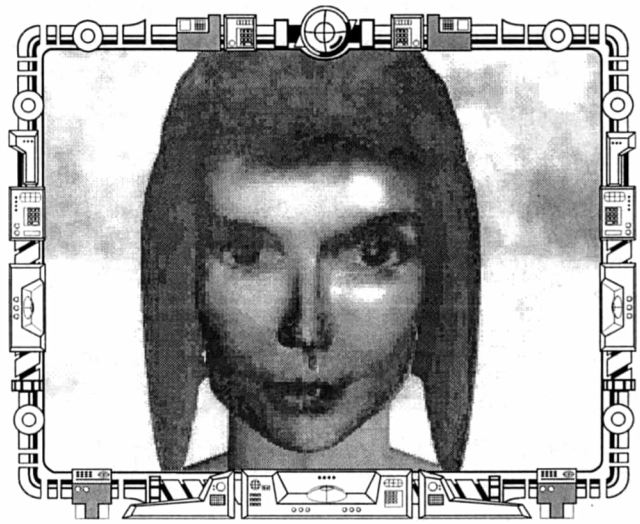
Talk — Give an object — Creditals

2. Сказать имя словами:

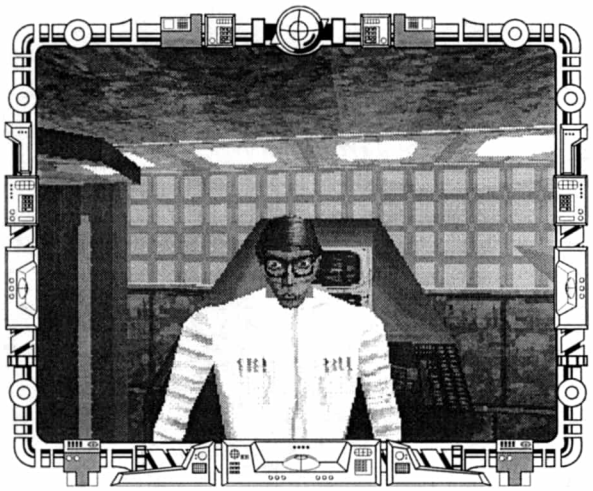
Talk — Make a statement — I'm called...

Второй способ менее выгоден, так как в первом случае вы одновременно избавляетесь от ненужного в дальнейшем предмета и передаете в руки хозяев положения материальный документ, а не простые слова. Поэтому отдайте "зеленому" удостоверение и слушайте дальше.

— М-м-м, Гаррит Шерова, медик, которого мы ждали. Что ж, великолепно. Возможно, мы покажемся вам негостеприимными, однако необходима высочайшая



Джиан — ваша погибшая жена



Доктор Камик Серал — субъект в зеленых штанах

мера безопасности. На борту находится очень важный гость. Поэтому вы некоторое время до подтверждения вашей личности побудете здесь, в карантине.

Весть не слишком обнадеживающая. Теперь в разговор внезапно встрянет молчавший доселе охранник:

— Простите, но я совершенно не понимаю, как он выжил в катастрофе. Он может быть кем угодно, тем более, все эти басни про наемного убийцу...

— Вот его удостоверение, и, похоже, оно в полном порядке. Чего ты еще хочешь?

— Я не буду спокоен, пока не узнаю о содержимом черного ящика.

— Прошу извинить нескромность моего спутника. Сейчас вся охрана немного на взводе.

Внимание! Камик Серал, ваше присутствие необходимо на причальном уровне.

После вызова **SUZIE** ваш новый знакомый Серал (именно так зовут парня в зеленых брюках) попросит вас подождать до его возвращения, по возможности не покидая карантина, шепнет охраннику в том смысле, что нужно присмотреть за вами, и выйдет. Перед тем, как он удалится, обязательно остановите его и спросите, кто тот самый важный гость станции:

Talk — Ask a Question — Special — Who is guest?

Теперь вы знаете имя гостя — это Сенатор Таморин. Ни в коем случае не стараясь проскользнуть за Камиком за дверь (это чревато потерей очков), останьтесь в палате и поговорите с лежащим на койке инженером (из диалога с Сералом вы уже должны знать, что его зовут Карженум). Он еще раз сердечно поблагодарит вас за спасение, скажет, что отныне вы всегда найдете друзей среди инженеров, и под конец вы услышите от него фразу, которая попадет в раздел **Special** и будет в дальнейшем очень важной при общении с инженерами. Она, по-видимому, является чем-то вроде технической поговорки, непереводима и звучит как "**We turn to the skies**". Поболтав с Карженумом, попытайтесь обратиться к охраннику (он резко оборвет вас, сказав, что не имеет права открывать рта), пройдитесь к закрытой двери, осмотрите медицинские консоли. Тем временем больного Карженума уже должны успеть навестить медсестра и женщина в белом костюме. Вот, наконец, вернулся Камик Серал.

— А, Гаррит. Рад, что вы все еще здесь. Черный ящик с челнока полностью подтвердил вашу личность.

Теперь он перебросится с вами несколькими фразами с охранником, и, подождав, пока тот уйдет, предложит вам перед освобождением от карантина пройти краткий курс приобретения иммунитета к станционной гравитации. Камик подойдет к одной из панелей, что-то включит, и секунду спустя вы погрузитесь в глубокий сон.

Второй сон

— Опять лабиринт? Что случилось с "Икарусом"?!

Выход из лабиринта уже не составит труда:

Второй налево, направо, налево, направо, налево, направо, налево, налево, налево, направо, налево, направо, налево, налево

За мраморной дверью вас снова ждет Джиан.

— Я обещала подсказку.

— Так дай мне ее.

После этих ваших слов Джиан (если это действительно она) протянет ладонь к своему лицу, и оно... останется в ее руке обыкновенной маской. Под лицом Джиан окажется лицо вашей матери.

Мать Гаррита

— Мама?!

— Кольца изнутри колец. Запомни...

— Так это ты была моей женой?

— (Смеется) Дурачок! Найду тебя позже.

Медицинский отсек

После пробуждения вас снова встретит Камик Серал:

— Итак, курс адаптации пройден. Скорее всего, некоторое время вы будете ощущать тяжесть в руках и ногах, но не долго. Теперь вы свободны от карантина, однако я бы на вашем месте пока поостерегся выходить с территории медицинского отсека, если не хотите получить иглу от охраны. Полную свободу вы получите после осмотра медицинским шефом. Думаю, миссис Лэви будет рада приветствовать вас.

Сказав это, он уйдет. Теперь вам не скоро еще придется с ним встретиться, так что мысленно махните ручкой вслед зеленым штанам. Теперь вы можете спокойно выйти из палаты и пройтись в ожидании главного медика. Ходить налево и направо по коридору смысла нет, так как с обеих сторон два сегмента медицинского отсека блокированы дверьми. Через них регулярно входят и выходят медсестры, но лучше не пытаться проскользнуть за ними — любой служащий, увидев вас вне медотсека, мгновенно вызовет охрану. Вместо того, чтобы бродить по коридорам, лучше сходите в помещение напротив медотсека. Это технический медицинский центр. Здесь вы можете пообщаться с техником, ремонтирующим один из приборов. Можно продолжать изучать приборы или болтать с техником до тех пор, пока палуба не начнет сильно трястись и голос **SUZIE** не предупредит об ограничении доступа на доковую палубу. Спросите техника:

Talk — Ask a question — What — is happening?

Он ответит, что повода для беспокойства нет — просто один из солнечных всплесков достиг защитного поля станции. Выходите в коридор и стойте здесь до тех пор, пока к вам не подойдет женщина в белом костюме с очень большими красивыми глазами (вы уже видели ее в палате у койки Карженума). Это и есть Дана Лэви, шеф медиков станции "Икарус".

— Вы, должно быть, Гаррит Шерова. Как специалист вы знаете, что освобождение пациента без полного осмотра не является стандартной процедурой. Однако, ввиду острой нехватки кадров мы вынуждены немедленно выпустить вас. С этого момента вы свободны от карантина. Вот пропуск медика, дающий доступ на другие медицинские палубы. Первая просьба: найдите профессора Маличека и заберите у него радиационный рапорт — он необходим мне для продолжения изучения причин болезни инженеров. Да, и еще: добро пожаловать в команду, Шерова.

Лэви уходит, оставив вас размышлять над сказанным. Теперь у вас есть новая вещь в инвентаре (**Medical pass** — пропуск). Кроме того, уже есть некоторая программа действий.

Вторая научная палуба

Выходите из медотсека. Итак, вы на внешнем (втором) кольце второй научной палубы. Идите вдоль нее вплоть до комнаты 243. Вам сюда. Войдя, бегло осмотрите фотографию на стене (какой-то молодой ученый с серебряным кубком) и заходите в душ. Здесь вам необходимо подобрать забытый кем-то документ. При изучении он окажется рапортом Азирры (**Azirra's report**). Возможно, в других уголках галактики и не принято читать чужие письма, но только не на "Икарусе". Читайте рапорт:

Inventory — Azirra's report — Read

Рапорт Азирры окажется секретным письмом, отправленным главным ученым корабля профессором Азиррой одному из коллег. Из прочитанного вы узнаете, что с целью какого-то эксперимента над Кеньонами Азирра изменил околосолнечную орбиту станции, и в течение ближайших семидесяти двух часов она будет двигаться навстречу своей гибели. Правда, Азирра утверждает, что времени и мощности с излишком хватит на восстановление орбиты, но сам факт здорово действует на нервы, не так ли? Так или иначе, было бы неплохо показать этот рапорт кому-нибудь, кому небезразлична судьба "Икаруса". После прочтения рапорта Азирры в списке специальных утверждений у вас появится новая фраза. Выходите из помещения 243 и идите назад, через медотсек до тех пор, пока не найдете комнату 284. Здесь рабо-

Дана Лэви - шеф медиков и главная роковая женщина

тают два инженера. Один из них спустя несколько секунд после вашего появления может обратиться к вам с сообщением о том, что шеф техников Гаррилак хотел бы вас повидать, и как можно скорее. Если этого не произойдет, не отчаивайтесь, так как инженер может догнать вас позже.

Скорее всего, если вы не поленитесь подождать минутку, Гаррилак сам придет в комнату 283 и пригласит вас в свою штаб-квартиру для встречи с глазу на глаз. Он намекнет, что хотел бы побеседовать о вашей роли в происходящем на станции.

Зайдя за стойку слева от входа, заберите лежащий на полу рапорт о Кеньонах (**Kenyon report**). Читайте его (получите еще одно специальное утверждение). Выйдя из комнаты, заходите в помещение напротив (283). Не обращая внимания на тупые рассуждения местного охранника, забирайте из-за стойки научное досье (**Science dossier**), прочтение которого даст вам дополнительную фразу.

Обратите внимание на небольшую нишу в стене, вход к которую закрыт мерцающим силовым полем. Возможно, вам будет интересно поэкспериментировать с ним (попробуйте войти в него — это совершенно безопасно, но очень забавно). Однако, необходимо запомнить — за силовым полем в нише комнаты 283 лежат какие-то контейнеры. Кто знает, может когда-нибудь это вам пригодится.

Теперь пора выходить на внутреннее кольцо (напомним, что вы находитесь на внешнем кольце средней научной палубы). Здесь вам нужна комната 141, где вы встретите ученого, который и окажется профессором Маличеком.

Скажите ему следующее:

Talk — Give a command — Give me — Documents — Radiation report

Он даст вам радиационный рапорт, тот самый, который просила Лэви. Кроме того, он добавит, что данные радиационного рапорта было бы очень интересно сравнить с информацией рапорта о Кеньонах (который, слава небесам, у вас уже есть). Однако, подобный анализ не в вашей компетенции, поэтому, выйдя в коридор, найдите на внутреннем кольце помещение номер 122. Здесь вы можете передать документы настоящему специалисту — доктору Лэви. Сперва передайте ей радиационный рапорт:

Talk — Give an object — Radiation report

— Отлично, Гаррит. Возможно, у вас будет минутка поискать рапорт о Кеньонах?

Осчастливьте ее еще раз — отдавайте ей и рапорт о Кеньонах.

Talk — Give an object — Kenyon report

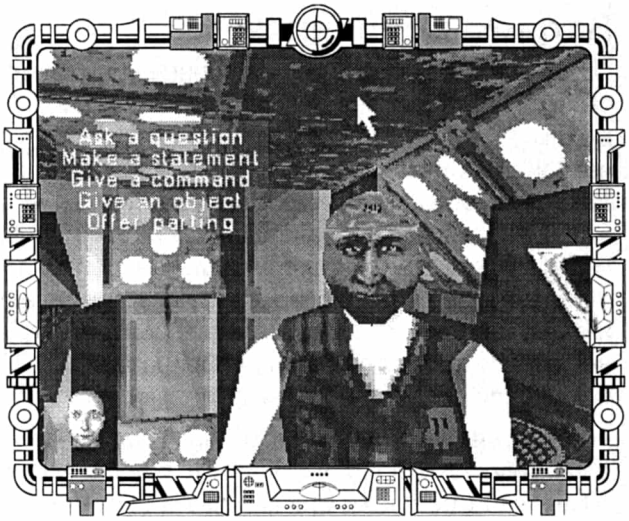
Однако, ее счастье живо исчезнет, лишь она откроет его.

— Черт! Согласно этим данным, наша старая информация — полная чушь. Я обязана протестировать эту информацию в центральном анализаторе. Если хотите, можете меня сопровождать. Кстати, я подняла ваш уровень доступа, теперь вы имеете доступ к верхней научной палубе.

Первая научная палуба

Следуя приглашению, идите за доктором Лэви след в след. Через один из телепортеров она переместится на первый научный уровень, пройдет на внешнее второе кольцо в зал номер 284. Вместе с одним из ученых она займется анализом рапорта о активности Кеньонов. Постойте в сторонке, не отвлекая их. Рано или поздно дешифровка кончится. Если постараться, можно увидеть, как полезут на лоб большие глаза Даны.

— Что за?.. О, похоже, всплески активности солнца являются носителями какой-то разновидности кода. Г..С..Г..С. Боже, профессор Азирра обязательно должен на это взглянуть. Гаррит, вы свободны. Постарайтесь с пользой провести время.



Доктор Маличек

С этими словами Дана уйдет. Здесь вам тоже делать больше нечего, поэтому выходите вслед за ней и заходите в маленькую комнату на соседнем октете — номер 282. Здесь вы должны подобрать портативный сканер (**Mobile scanner**), а также средство компьютерного доступа (**Computer override device**). Не забывайте осматривать (**Examine**) предметы после того, как подбираете их. К этому моменту вы уже должны были встретить инженера, информирующего вас о том, что технический босс Гаррилак хотел бы с вами поговорить. Скорее всего, это был один из инженеров, встреченных вами на средней научной палубе (комната 284). Если в первое ваше посещение никто из них не заговорил с вами, то сейчас самое время туда вернуться. Если их там нет, значит, инженер уже сам ищет вас, и вам остается только подождать несколько секунд.

Получив приглашение к боссу инженеров, не спешите бежать на его поиски — у вас есть еще небольшое дельце. Сначала спуститесь на среднюю научную палубу и найдите на первом кольце комнату 181.

Заходите сюда и увидите инженера, который, заметив вас, закричит, что больше не согласен принимать участие ни в каких тестах и... выхватив транквилизатор, разрядит его в вас.

Третий сон

На этот раз лабиринт будет тем же, что и во втором сне. Используйте старое решение, чтобы добраться до центра лабиринта.

Вы снова на поверхности Ксесора и снова видите таинственную незнакомку. Теперь маска матери сменяется новым образом. Женщина, совершенно без волос на голове, с причудливо раскрашенным лицом и изображением большого фиолетового глаза на лбу обратится с вам с фразой на неизвестном вам языке и исчезнет. Постарайтесь запомнить это лицо хорошенько.

Встреча с Гаррилаком

Открыв глаза, вы увидите испуганное лицо стрелявшего в вас инженера. Он извинится, сказав, что вид медиков в последнее время вызывает у него панический страх. Оказывается, ученые-медики "Икаруса" уже достаточно долгое время ставят опасные эксперименты на техническом персонале. Согласно рассказу инженера, его, совершенно здорового, забрали на прохождение "анализов" и заразили его одним из видов лучевой болезни. В довершение техник попросит, чтобы вы рассказали начальству об этом ужасе, так как сам он не способен покинуть каюты. Что ж, теперь у вас есть специальная фраза, при помощи которой вы сможете раскрыть преступление шефу техников. Кстати, ведь он давно ждет вас в своей штаб-квартире! Нужно торопиться. Ближайшим телепортsом переходите на верхнюю технопалубу и, выйдя на третье внешнее кольцо, найдите комнату Гаррилака (312). Входите. Перед вами — шеф Гаррилак, грузный немолодой человек в светлом костюме, белоснежной бородой и бельмом на правом глазу.

— Не будем тратить время на формальности... Гаррит, на борту происходят ужасные вещи: убит капитан, и мои люди заболевают неизвестной болезнью. Вы новый человек на "Икарусе", имеете доступ на медицинские уровни и пользуетесь доверием у медиков корабля. Возможно, вам удастся приоткрыть завесу над этими тайнами. Возможно, вы уже нашли что-нибудь?

Используя конструкцию **Talk — Make a statement — Special**, выложите Гаррилаку все специальные фразы, которые смогли добыть. Если вы все делали правильно и читали все документы, которые нашли, то сейчас у вас появятся два новых утверждения: "**Garrilac knows plan**" и "**Sure enough**".

Обратите внимание, что Гаррилак весьма нелестно отзовется о другом лидере "Икаруса", Рамине Джарреле, шефе охраны. Возможно, придется узнать побольше об этом субъекте...

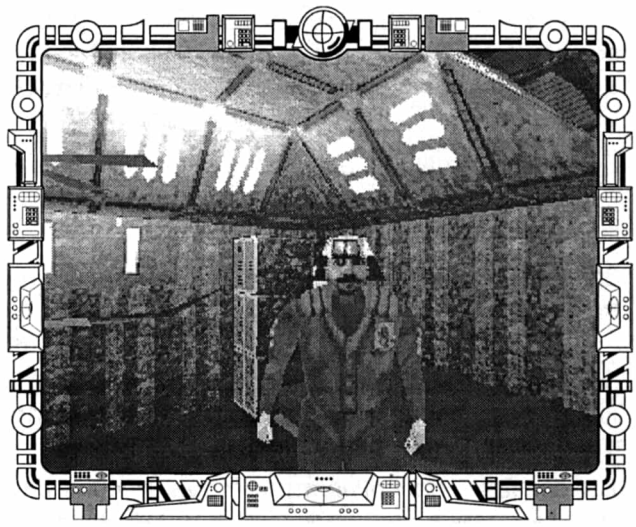
Кроме того, Гаррилак скажет вам, что чтобы полностью опорочить профа Азирру и его научную банду, необходимо достать какие-нибудь вещественные доказательства. Не заставляйте занятого человека ждать — просто отдайте ему эти доказательства! Сначала передайте ему научное досье:

Talk — Give an object — Science dossier

Послушайте, как он будет орать на всю медицинскую братию корабля, и давайте ему следующий документ — рапорт Азирры.

Talk — Give an object — Azirra's report

Вот тут шеф техников просто расплывется от счастья. Однако, как он заявит, арест



Не в меру нервный инженер

Азирры не спасет станции, которая меньше чем через шестьдесят часов рухнет на солнечную поверхность. Поэтому он вернет вам научное досье и рапорт Азирры ("Может, еще пригодятся...") и прикажет найти Азирру и правдами или неправдами выманить у него коррекционный план для орбиты.

Если во время разговора вы не успеете выложить Гаррилаку всю "компру", а он уже соберется уходить, просто задержите его, снова и снова начиная диалог.

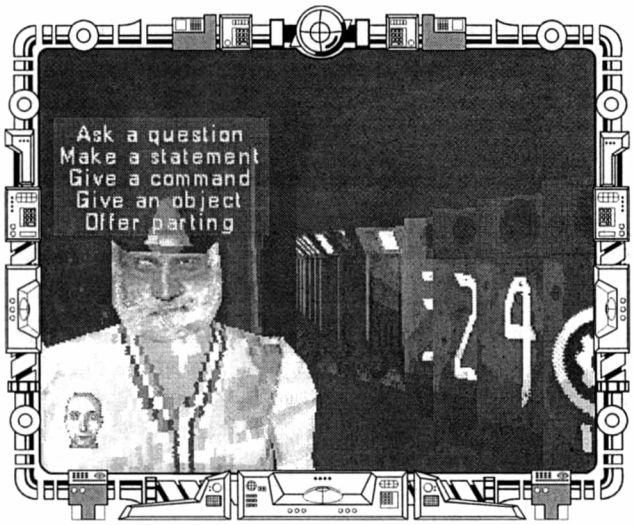
Встреча с Азиррой

Теперь ваш путь лежит на верхнюю научную палубу. Подлец Азирра работает в лаборатории (зал номер 271 на втором кольце). Увидев его в первый раз, вы наверняка подумаете, что под этой страшной, плохо сохранившейся физиономией спившегося старика вряд ли может существовать хитрый и умный мозг.

Однако, это далеко не так. Поэтому разговор надо начинать издалека: для начала спросите, как дела с его новыми разработками.

Talk — Ask a question — What — is happening?

Он начнет сбивчиво, взахлеб распространяться о величайшем в истории медицины открытии: перемещении разума человека на носитель из стабилизированных Кеньонов с последующей перезаписью в новый, молодой организм. Выслушав все это, получайте новую специальную фразу о новом эксперименте Азирры. Пора бы уже поговорить по существу. Для начала огорошьте его сообщением о том, что все его секретные планы о снижении орбиты уже известны Гаррилаку:



Командир техников, одноглазый Мэзон Гаррилак

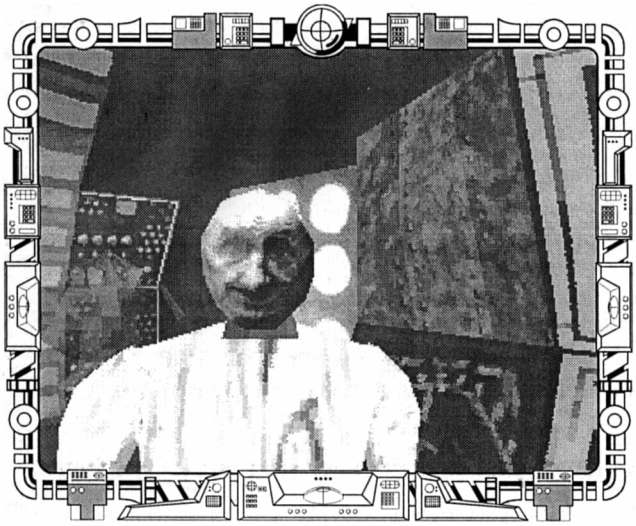
Talk — Make a statement — Special — Garrilac knows plan

Однако этот скользкий тип закричит, что все это клевета, и потребует доказательств. С подленькой улыбкой заявите ему, что у вас его секретный рапорт:

Talk — Make a Statement — I have — Azirra's report

Результат достигнут — Азирра, наконец, сообразил, с кем имеет дело:

— Ты очень умный парень, Шерова, очень умный... Гаррилак нашел сообразительного мальчика на побегушках, а? Ладно, чтобы успокоить этого баламута, я дам тебе план выравнивания орбиты. На, возьми этот чистый диск. Переформатировав и подготовив его на главном телеметрическом контроле, пропустишь его



Азирра — главный псих... простите, ученый станции

через терминал Капитана. Там я держу программу расчета нагрузок ускорителей. А вот что ты будешь делать с этим планом дальше, я не знаю...

Несмотря на некоторую смазанность последней фразы, все же мысленно скажите профу спасибо за то, что он оказался настолько пугливым. Итак, покидайте его лабораторию.

В поисках коррекционного плана...

Согласно намеченной Азиррой программе, идите к главному телеметрическому контролю. Вы найдете его на первом кольце верхней технопалубы, в комнате 181. Нужная вам машина находится прямо напротив входа. Вставляйте в нее диск:

Inventory — Unformatted disk — Use on — Item in room — <Telemetry board>

Внимание! Процедура форматирования и перенесения телеметрических данных завершена. Выброс диска.

Итак, машина выплюнула на пол диск с записью. Подбирайте его и исследуйте: теперь он называется **Orbital disk**.

Следующая остановка — офис Капитана. Он находится на втором кольце третьей геопалубы, в комнате 262. В дальнем левом углу вы увидите большой дисплей — это и есть терминал Капитана. Вставляйте орбитальный диск:

Inventory — Orbital disk — Use on — Item in room — <Captain's terminal>

Внимание! Идет чтение и анализ орбитальных данных... Начат расчет коррекции орбиты... Сохранение изменений... Внимание! Ошибка записи! Исправление. Завершение работы, выброс диска.

Подбирайте диск и изучайте его. Ура! Теперь это **Correction plan disk**, то есть, в ваших руках находится спасение станции. Теперь необходимо срочно найти Гаррилака и отдать ему диск. Вы найдете его на верхней технопалубе, в комнате номер 141 (первое кольцо) или в комнате 223 (второе кольцо). Если вам не удастся найти его в этих помещениях, то он скорее всего где-то между ними или в своей штаб-квартире (312, третье кольцо). Найдя его, немедленно передавайте коррекционный план ему. Если вы нашли его не в 141 комнате, то теперь он пойдет туда (идите за ним) и, подойдя к одному из терминалов, скажет вам:

— Отличная, действительно отличная работа, Гаррит! Ну, глянем теперь, так ли страшен Азирра, как его малюют!

Весьма точно сказано, не правда ли? С победоносным видом Гаррилак вставит диск в компьютер и некоторое время будет его программировать. Потом он снова обратится к вам:

— Теперь добытая вами информация будет некоторое время обрабатываться... Гаррит, я хочу еще раз от всего сердца вас поблагодарить. Однако, я должен спешить на встречу с лидерами групп. Вы же должны обязательно пойти и побеседовать с инженером Азтиком, от даст вам информацию, которая поможет вам в дальнейшем.

Не сказав больше ни слова, Мэзон (это имя Гаррилака) уйдет восвояси. Ну что же, попробуем найти этого инженера, как бишь его... Азтик!

Инженер Азтик

Чтобы поговорить с Азтиком, не нужно далеко идти, достаточно выйти на третье кольцо верхней технопалубы и найти каюту 372.

Обратите внимание! Пока вы будете идти к каюте инженера, SUZIE объявит о том, что на средней геопалубе произошла биологическая катастрофа. Никаких подробностей машина больше не сообщит, и останется надеяться, что Азтик прольет свет на происшедшее...

Примерно десятипроцентный шанс, что к вашему приходу Азтик еще не успеет подойти в свою каюту, в этом случае придется немного подождать. Если же Азтик уже на месте, то он сам начнет диалог:

— А, Гаррит! Мне говорил о вас Мэзон. Я должен рассказать вам о ситуации на средней геопалубе. Я знаю, что там произошло!

Тем не менее, здесь инженер замолчит. Придется немножко его раскачать:

Talk — Ask a question — What — Is happening?

— Один из охранников был в Оранжерее в тот момент, когда на средний геоуровень пролилась радиация. Хэми Лацис, кажется. Я не вполне понял, но она кричала, что растения сошли с ума. Возможно, это шок, но вам, как медику, было бы виднее. Вы обязательно должны ее повидать. Думаю, она все еще в своей каюте.

Итак, ценная информация получена, однако уходить еще рано. Необходимо задать технику еще два вопроса. Вот первый:

Talk — Ask a question — What — Do you think of — Security — Ramin Jurrel ("Что вы можете сказать о шефе охранников Рамине Джарреле?")

— Рамин... Этот человек беспокоит меня: он явно что-то скрывает. Анализируя базу данных "Икаруса" в последний раз, я обнаружил, что в его личном деле существует защищенный паролем файл. Возможно, вам будет интересно узнать о его содержимом, но мне не удалось подобрать пароль. Однако, вам необходимо знать, что личный регистр Джаррела — PCF 98951.

Теперь задайте тот же вопрос, но уже о сенаторе Таморине:

Talk — Ask a question — What — Do you think of — Other — Tamorin Aidin-Edgell

— Меня настораживает то, что сенатор выбрал для посещения именно такой неподходящий момент, когда ситуация близка к хаосу, станция подвержена радиации, а капитан убит. Думаю, что сенатор мог бы тщательнее продумать возможность заражения. Сама собой напрашивается мысль, что сенатор знает о причинах болезни больше всех нас и поэтому не чувствует опасности...

Инженер Азтик подкручивает ус

Пришла пора оставить инженера Азтика в покое — этот сообразительный техник и так поведал вам уже очень много. Скажите ему на прощание:

Talk — Make a statement — Special — We turn to the skies

...и выходите в коридор.

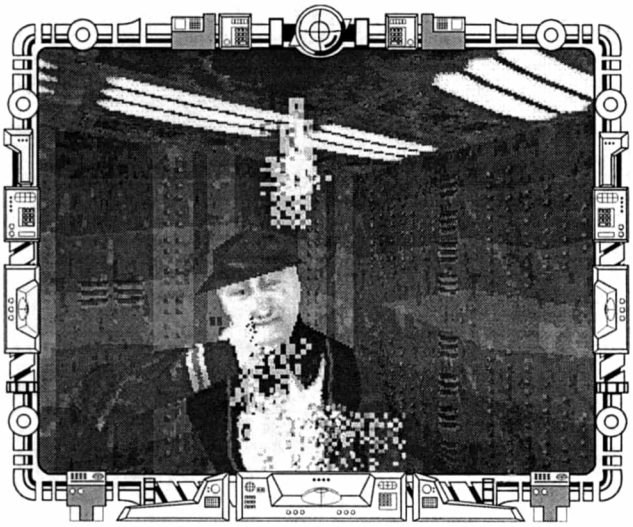
В гостях у охранника

Путь лежит на нижнюю научную палубу, точнее, на второе ее кольцо, каюту номер 242. Войдя, вы, скорее всего, никого не заметите, однако, если прислушаться, можно услышать звук работающего душа. Помня слова Азтика о том, что Лацис — женщина, вы, возможно, решите не вторгаться в душевую, однако время не ждет, поэтому смело заглядывайте в душевую. Много бы дал, чтобы увидеть ваши глаза в этот момент: Хэми стоит под включенным душем полностью ОДЕТАЯ!

Но более всего удивительно то, что и вы должны будете войти в тесную кабинку душа, если только действительно хотите поговорить с хозяйкой каюты, иначе она ничего вам не скажет. Итак, не боясь промокнуть, входите под воду и задавайте Хэми первый вопрос:

Talk — Ask a question — What — Is happening?

— Мое дежурство сегодня представляло собой патрулирование района Оранжереи на средней геопалубе. Растения... Я не понимаю как, но одновременно со скачком радиации растения появились везде! Одни опутывают все, до чего могут дотянуться. Необходимо вывести всех людей со средней геопалубы. Йорри пошел туда. Вы видели Йорри? А Ганни... Он тоже был там! Идите и найдите Ганни!!!



Странны, однако, развлечения у блюстителей порядка!

Настало время слегка успокоить ее, поэтому задайте ей нейтральный вопрос:

Talk — Ask a question — What — Is the status of — Room from list — Life support — Tree growth room ("Каково состояние Оранжереи?")

— Там кругом лианы и плесень. Много, много плесени. Она распространяется все быстрее и быстрее. Было бы хорошо, если бы вы посмотрели на все сами, но на вторую геопалубу ограничен доступ. Чтобы попасть туда, вы должны взять мой антирадиационный костюм. Вот он, берите, если согласны рискнуть. Доступ выдает офицер охраны на третьей геопалубе, но он пропустит вас, только если вы будете в костюме.

Дождавшись, пока она договорит, подбирайте уже знакомый вам костюм с пола душевой, но пока не облачайтесь в него. Обратив внимание на то, что Хэми пожелала вам удачи в опасном путешествии по зараженному району, выходите в коридор.

Садовник Йорри

Этого беднягу вы найдете на первом кольце верхней геопалубы, в каюте номер 161. Этот парень здорово пострадал, выбираясь со средней палубы, и сейчас он пластом лежит на постели.

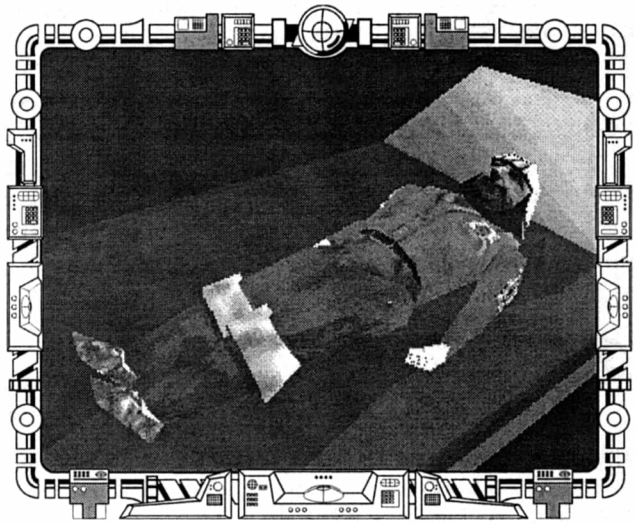
Заговорите с ним.

— Мне так жаль! До меня добралась зараза. Расскажите мне, что с моими растениями? Как дела в Оранжерее?

О состоянии Оранжереи вы уже узнали у охранницы, поэтому скажите следующее:

Talk — Make a statement — Room — Has status of — Life support — Tree growth room — irradiated ("Оранжерея подвержена радиации").

— Мои бедные растения! Мы должны бороться с плесенью. Пестицид!!! У нас ос-



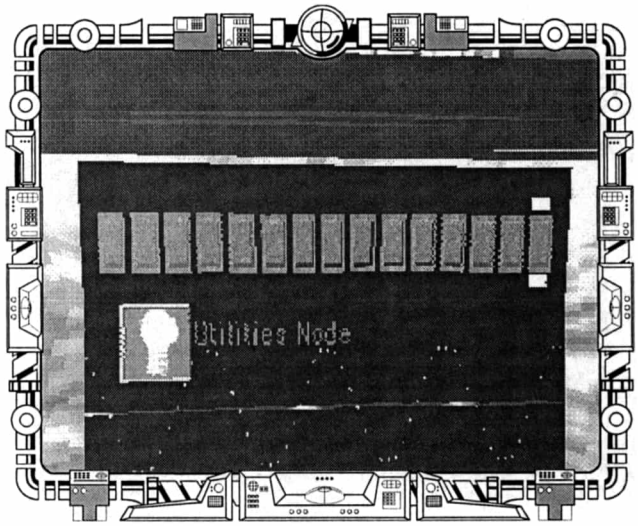
Садовник Йорри, пострадавший от своих же растений

тавалась еще одна канистра пестицида! Найдите его и распылите через Ботанический Контроль. Нет, не выйдет. Станция слишком близко к солнцу, и на второй геопалубе очень жарко — пестицид не сработает. Найдите выход!

Последнее замечание по поводу снижения температуры несколько расплывчато, не правда ли? Уточним:

Talk — Make a statement — Special — Pesticide better cold

— Да, да, теперь вспоминаю... Стабилизацией температуры заведует контроллер атмосферы геослоя. Но, к несчастью, он автоматически отключился при скачке напряжения. Гаррит, найдите и используйте атмосферную энергетическую консоль и включите стабилизатор! Только тогда у вас есть шанс уничтожить плесень!



Контроль света Utilities node

Стоит попробовать, правда?

Поиски пестицида и поход на среднюю геопалубу

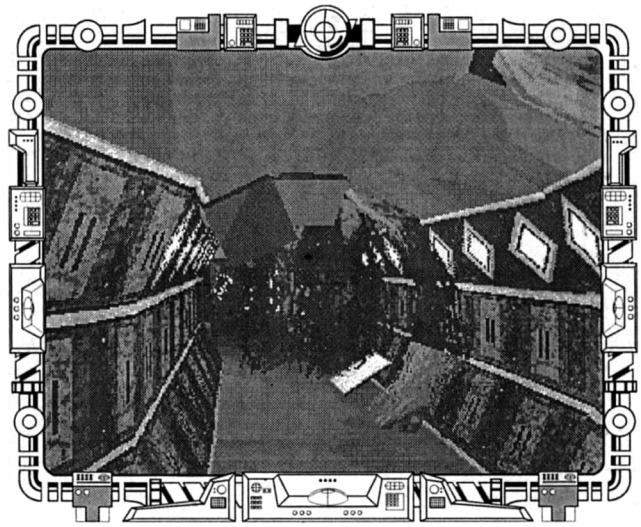
Выходите из каюты Йорри. Пестицид вы обнаружите на втором кольце этой же палубы в крохотной комнатке под номером 262. Поднимайте его и исследуйте — прочтение его этикетки даст вам новую специальную фразу о том, что пестицид работает только в прохладном воздухе. Как вы помните, попасть на геопалубу 2 можно, только получив разрешение у офицера охраны. Чтобы повидаться с ним, нужно спуститься на третий геоуровень и подождать несколько секунд возле телепорта. Естественно, к моменту встречи с охранником костюм на вас уже должен быть одет. Получив от офицера упрек в том, что вы до сих пор не достигли средней палубы, поворачивайтесь и телепортируйтесь, наконец, в зараженный район. К орущей сирене придется привыкнуть — слушать ее не слишком убаюкивающие звуки придется довольно долго.

Кроме надоедливой сирены вас может также достать полное отсутствие света на палубе. Проблема со светом поправима следующим образом: необходимо пробежаться по второму кольцу и найти энергетическую консоль с надписью ***Utilities node****.*

Получайте к ней доступ, как будто это экран телепорта, и держите клавишу "вправо" до тех пор, пока полоска распределения энергии не остановится на максимуме, и свет не включится окончательно. "Да будет свет!"

В путешествии по кольцам средней геопалубы вас могут смутить дикого вида растения (**Fungus**), свисающие с потолков.

Они сильно затрудняют ориентировку, но бояться и обходить их не надо: ведь на вас все еще надет защитный костюм.



Растения-мутанты

Пришла пора решить проблему с Оранжереей. Для этого вам потребуется помощь инженера Ганни, о котором вы уже слышали от Хэми Лацис. Его вы найдете на третьем кольце палубы, в залах 363, 362 или на октанте между ними. Едва взглянув на лицо Ганни, вам, скорее всего, захочется развернуться и как можно скорее сделать ноги: над лицом техника здорово поработала плесень.

Однако, поборов желание смыться, все же заговорите с ним. Он, оказывается, уже давно поджидает помощь и нетерпеливо спрашивает вас, что делать дальше. Кроме того, он спросит вас, что случилось с его другом Йорри и где тот находится сейчас. Успокойте его заявлением, что Йорри отдыхает в своей каюте:

Talk — Make a statement — Person — Is located — Engineering 2 — Taylor Yorry — Eng. 2 quarters — Taylor Yorry

— Что он там делает? Вы говорили с ним?! Он дал вам хоть какой-нибудь план действий? Плесень скоро проникнет на другие уровни!!!

Чтобы как-то подавить его истерику, переходите прямо к делу. Для начала отдайте ему канистру с пестицидом:

Talk — Give an object — Pesticide

Похоже, появление этого неаппетитного предмета вызвало у него нездоровый энтузиазм. Теперь укажите, что именно от него требуется:

Talk — Give a command — Use — Item from list — Chemical — Pesticide — Machine from list — Food — Botany control board ("Используй пестицид на ботаническом контроле")

Ганни скажет, что попытается вам помочь, однако он еще не знает главной трудности — пришла пора сказать, что пестицид уничтожит всю лишнюю флору на палубе только в прохладном воздухе:

Talk — Make a statement — Special — Pesticide better cold

— Хорошо, в таком случае, снизьте температуру, а я буду ждать этого прямо возле терминала Ботанического Контроля.

Техник Ганни, которого тоже не пожалела мать-природа

Атмосферный стабилизатор

Теперь необходимо как можно скорее выйти из зараженной зоны и снять костюм (он вам больше не пригодится). С любого из телепортов перемещайтесь на верхний научный уровень, идите на второе его кольцо. Если вы все правильно сделали в беседе с Ганни, то сейчас, по дороге, получите следующее сообщение от **SUZIE**:

Внимание! Медик Шерова! Начинаю передачу сообщения... Начало: я на месте и жду падения температуры. Конец. Отправитель: инженер Ганни.

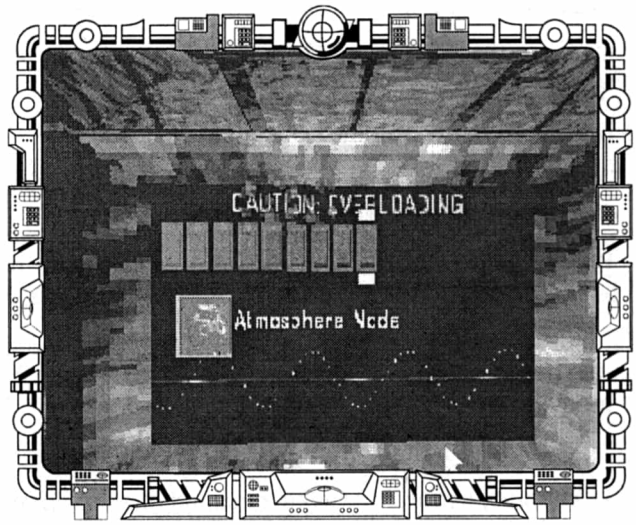
Конечным пунктом вашего путешествия является зал номер 263. Прямо на противоположной двери стене легко различима энергетическая консоль с надписью **Atmosphere node**.

Подходите к ней как можно ближе и получайте к ней доступ. Теперь сдвигайте полоску энергии влево до тех пор, пока она не исчезнет совсем. Ура! Большое устройство слева от вас перестало дымить, а **SUZIE** сообщает, что биокатастрофа на средней геопалубе подавлена, и ограничения на доступ туда больше не имеют силы.

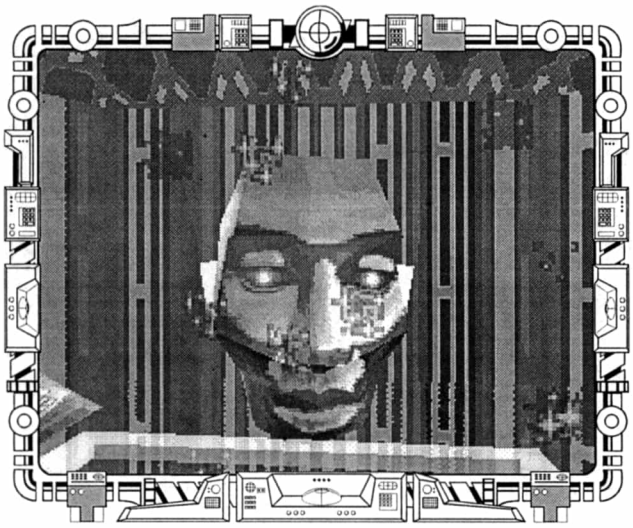
Примите наши искренние поздравления! Очистив средний геоуровень от пакости, вы прошли базовую часть игры. Это означает, что все альтернативные окончания до этого места абсолютно не различаются, поэтому сейчас обязательно нужно сохраниться и впредь возвращаться к этому сохранению для игры по разным окончаниям.

Тайна Джаррела

Теперь у вас есть немного времени, поэтому временно переключитесь со спасения станции в целом на проблемы и секреты отдельных ее жителей. В данном случае настала пора разобраться, что за секреты могут быть у шефа охранников Рамина



Контроль атмосферы (Atmosphere node)



Фиолетовая голова: "SUZIE, будем знакомы"

Джаррела в его персональной базе данных (об этом любопытном факте, как вы помните, вам рассказали Мэзон Гаррилак и Гарв Азтик). Однако, сначала вы должны подтвердить полномочия на доступ к секретному файлу. Это можно сделать единственным способом: пойти к **SUZIE**. Приготовьтесь — свидание предстоит весьма нетривиальное. Необходимо попасть в комнату 141 на первом кольце третей геопалубы. Заходите в нее, осматривайтесь, и... только не падайте в обморок: напротив двери за тонким стеклянным кожухом в воздухе невесомо парит ГИГАНТСКАЯ ГОЛОВА фиолетового цвета.

Придя в себя и осознав, что это всего лишь голограмма, подходите к голове (это и есть **SUZIE**, вернее, один из ее многочисленных "органов"), и вступайте с ней в беседу как с обычным членом экипажа. Задайте ей следующий вопрос:

Talk — Ask a question — Where — Is located — Item from list — Data — Locked security file ("Где я могу найти секретный файл?")

Внимание! Не получен адекватный звуковой сигнал, подтверждающий доступ к секретной информации.

Вот оно значит что: Джаррел защитил доступ звуковым паролем. Попробуйте выложить **SUZIE** любимую фразу Джаррела, которую слышали от Гаррилака ко время вашей с ним первой встречи:

Talk — Make statement — Special — Sure enough

Внимание! Доступ к персональному регистру pcf98951 предоставлен Гарриту Шерове.

*Во время вашего разговора со **SUZIE** в зал 141 зайдет гигантский мужик более чем атлетического телосложения и в чрезвычайно колоритном прикиде.*

Как ни странно, он ищет вас: оказывается, сам он является личным телохранителем сенатора Таморина, зовется Джинном и пришел пригласить вас, медика Шерову, на аудиенцию к самому сенатору. Однако, бросать все и бежать за Джинном не следует. Вы вернетесь к этому приглашению несколько позже.

Доступ к секретной информации у вас есть, но как его теперь реализовать? Для этого необходимо найти ближайший терминал базы данных станции "Икарус" (с базой данных вам так же, как и с **SUZIE**, придется столкнуться впервые). Ближайший дисплей базы находится на этой же палубе, комнате 263 (второе кольцо). Его нельзя ни с чем перепутать: экран расположен на противоположной двери стене и занимает большую ее часть.

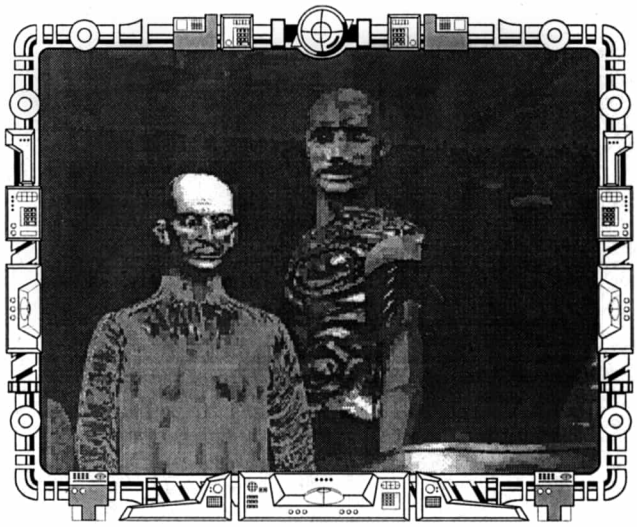
Подходите к нему и получайте доступ (аналогично дисплею телепортатора). Перед вами меню (перемещение по меню — идентично меню **Inventory**):

Database Access — доступ к базе данных

Icarus machines — оборудование "Икаруса".

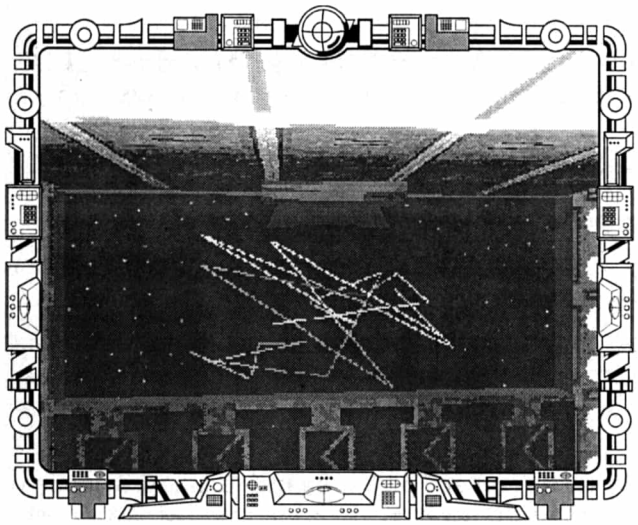
Station plans — планы палуб.

Power priority — распределение энергии.



Сенатор Таморин со своим телохранителем - Джинном

Здесь опять не помешало бы сохраниться и убить немного времени на исследование базы данных станции. Во-первых, отсюда можно почерпнуть полную информацию о том будущем, в котором живут главные герои игры (хотите узнать, что такое "Новая Гегемония"?), во-вторых, можно полюбоваться на красивейшие трехмерные голографические модели всех палуб, а в-третьих — прочитать личные дела ВСЕХ, кто находится на борту (кроме Гаррита Шеровы, как ни странно), включающие место рождения, семейное положение, психологический портрет (!!!) и заметки политического офицера, а также полное описание всех помещений станции. При наличии данного описания вся эта писанина и графика для читателя не имеют практического значения (они необходимы только при самостоятельном прохождении игры) и являются ценностью только с литературной точки зрения. Отдайте должное двухлетнему труду авторов и хотя бы бегло полистайте страницы базы данных. Это, по крайней мере, еще глубже погрузит вас в удивительную атмосферу шедевра под названием "Сентиент".



Хранитель экрана базы данных станции

Несмотря на невиданный объем данных в базе, вас здесь интересует вполне конкретная информация. Это, как помните, секретный файл Джаррела. Однако, войдя в 263 комнату, вы, наверное, обратили внимание на высокого смуглого человека в синей форме, работающего на одной из машин. Это и есть шеф Джаррел.

В высшей степени подозрительный тип — шеф охраны Джаррел

Копаться в чужих личных записях вообще неэтично, в присутствии их хозяина — неудобно, ну а если вы обратите внимание на звание Джаррела и прикинете его полномочия?.. Понимаете, думаем. Поэтому не поленитесь и подождите несколько мгновений, пока Рамин не выйдет. Следуйте в базе данных по следующему пути:

Database Access — Icarus Station — Base Personnel — Command Section — Ramin Jurrel — File Number PCF98951 — Play film (База данных — Станция "Икарус" — Базовый персонал — Секция лидеров — Рамин Джаррел — Файл PCF98951 — Проиграть фильм)

Вы увидите небольшой фильм, снятый скрытыми камерами наблюдения **SUZIE**. Он является неопровержимым доказательством того, что убийство Капитана — дело рук Рамина Джаррела и его любовницы Даны Лэви, приходящейся капитану... женой. Точнее, бывшей женой. История стара, как мир: симпатичный бородатый добряк в строгом мундире открывает дверь общей с женой каюты и застает ее с любовником. Сражение соперников оказывается коротким: Джаррел наощупь находит свой нож, и капитан отправляется на тот свет. Единственная свидетельница этой сцены, как и полагается, в ужасе кричит. Однако, финал этой маленькой драмы таков: две фигуры в полных комплектах тяжелых скафандров, перемигиваясь мощными нагрудными фонарями, вытаскивают закоченевшее тело в шлюз, открытый губительной радиации звезды и холоду космоса.

После просмотра надпись на терминале базы данных сообщит, что создана копия фильма на жестком носителе. Он лежит прямо перед вами на полу. Подберите кассету и изучите: она называется **Evidence Recording** ('Запись-улика'). Обратите особое внимание, что как только вы прикоснетесь к кассете, **SUZIE** обратится к вам со следующей речью:

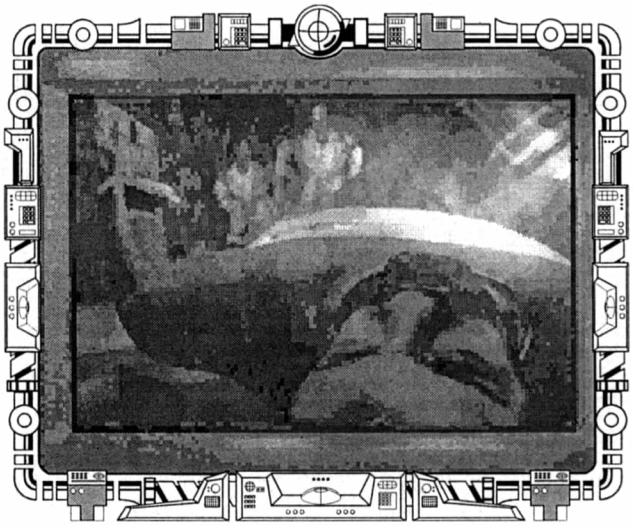
Внимание, Гаррит Шерова! Это сообщение слышите только вы! Улика, предоставленная мной в ваше распоряжение, способна как окончательно погубить станцию, так и способствовать стабилизации ситуации. Согласно прогнозу, пленку следует доверить именно вам. Поступите с ней, как посчитаете нужным.

Вам не начинает казаться, что ваше значение на этой станции даже компьютеры оценивают несколько выше, чем это делаете вы сами? Есть над чем поразмыслить...

Учтиво раскланявшись в дверях с вернувшимся Джаррелом, идите прямиком туда, где можно выкопать этому мерзавцу о-о-очень глубокую яму.

Аудиенция у сенатора Таморина

Как вы помните, во время вашего последнего разговора со **SUZIE** к вам приходил Джинн, огромный телохранитель Сенатора. Он приглашал вас на встречу с сенатором (не обратили внимания на его выговор? "Иди за Джинн. Встреть Сенатор.") Пора принять приглашение, тем более, теперь вы во всеоружии.



Свидетельство хладнокровного убийства

*Имейте в виду, что встреча с сенатором Таморином возможна только в том варианте, когда вы успели проделать шаги 1-17 до его отбытия со станции. Вы узнаете о его отбытии по предупреждению **SUZIE** и двум коротким роликам, показывающим стыковку личной яхты Сенатора со станцией и ее отбытие. В том случае, если вы опоздали на встречу, не расстраивайтесь: вы еще можете с достоинством закончить игру по одному из альтернативных окончаний (см. глава 5).*

Покои Сенатора расположены на втором кольце верхней геопалубы, комната номер 211. В этой комфортабельной и приятной комнате вы застанете самого Сенатора и Джинна.

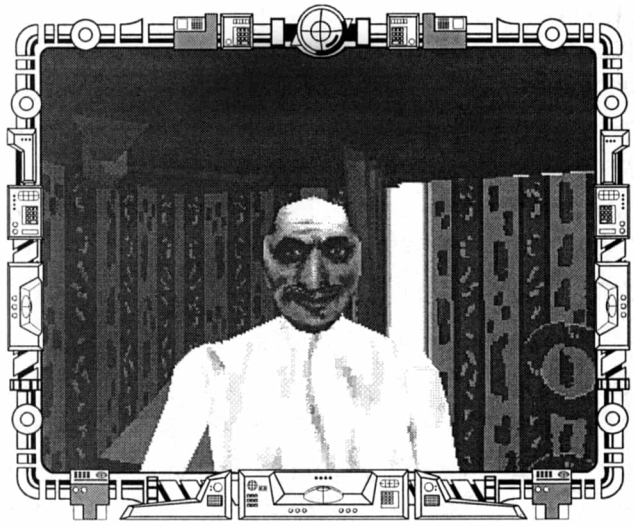
Приближайтесь к Таморину, и он сам начнет диалог. Сначала Сенатор оценит проявленный вами героизм при спасении станции от мутировавшей плесени, и добавит, что отныне вы всегда можете обратиться к нему с просьбой о помощи. Для начала порадуйте его сообщением, что орбита станции продолжает неумолимо снижаться, не забыв указать на истинного виновника “торжества” — профа Азирру:

Talk — Make a statement — Special — Ship's orbit decaying

— Спасибо, товарищ (типичное обращение Сенатора к подчиненным). Думаю, настала пора посадить товарища Азирру на короткий поводок. Джинн! Будь так добр, проследи, чтобы шеф ученых профессор Азирра был немедленно доставлен сюда.

Итак, цель достигнута: удалось натравить психованного "товарища" политика на не менее психованного ученого профессора. Джинн побежит исполнять приказ, вы же продолжайте беседу с Сенатором. На всякий случай (чтобы тот не передумал приструнить Азирру), добавьте к вышесказанному фразу о том, что Азирра работает над перемещением разума, и, когда Таморин окончательно рассвирепеет, выложите ему то, зачем пришли — запись-улику. Возможно, вам может показаться, что жизненно важная информация в руках политика — это все равно что граната в руках у обезьяны, но другого выхода у вас нет.

— Да из вас, товарищ, получился бы неплохой детектив! Нам нужны такие люди, как вы. Думаю, вам лучше пока оставить эту запись мне. Так как дело товарища Азирры я считаю почти законченным, то не вижу причин, почему бы вплотную не заняться действиями шефа Джаррела.



Единственный политик на "Икарусе" — Сенатор Таморин

В принципе, можно, предварительно сохранившись, еще несколько минут поговорить с Сенатором до тех пор, пока Джинн не притащит сюда насмерть перепуганного Азирру. Не знаю, как вам, но нам доставило просто эстетическое наслаждение наблюдать за тем, как профессионально Таморин ведет допрос и слушать, как Азирра в рыданиях пытается оправдаться перед представителем Новой Гегемонии, устав которой он нарушил. Тщетно, впрочем. Минутой спустя Джинн уведет Азирру за решетку. Так как на наблюдение за допросом уйдет некоторое время, то для продолжения игры лучше загрузить сохранение перед ним.

Эпопея с говорящей звездой

Выйдя от Сенатора, направьте стопы в Звездную лабораторию (первый научный уровень, второе кольцо, зал 284).

*По дороге вы услышите от **SUZIE** очень любопытное сообщение: шеф Джаррел приказывает подопечным провести срочный арест инженеров Гаррилака, Ганни и Роуди. Похоже, Джаррел решил уйти, громко хлопнув дверью.*

Как помните, вы уже заходили сюда с доктором Лэви (теперь противно даже вспоминать это имя!). Если вы пришли достаточно рано, то услышите, как **SUZIE** примет три сообщения, причем не указывая отправителя. Если же все тихо, тогда просто выходите из Звездного Зала и заходите в маленькую комнатку напротив. Слева от двери, за небольшой загородкой, вы найдете распечатку сообщений, полученных **SUZIE** (**Message Printout**). Изучите и прочитайте ее. Все три сообщения очень коротки:

а. Fire, flesh, water ('Огонь, плоть, вода').

б. Rings within rings ('Кольца изнутри колец'). Припоминаете свой второй сон?

в. We had to leave ('Нам пришлось уйти').

Под текстом сообщений указано место отправления, запеленгованное **SUZIE**: согласно ее расчетам, передача производилась непосредственно с ПОВЕРХНОСТИ Ксесора. Узнав это, вы

получите специальный вопрос о том, действительно ли солнце пытается установить контакт с "Икарусом". Так как текст сообщений вам ничего не говорит (должно быть, это какой-то код или шифр), попробуйте обратиться за разъяснениями к старушке **SUZIE**.

Ее вы найдете на старом месте: третья геопалуба, первое кольцо, комната 141. Убедившись в том, что сиреневая голова никуда не улетела, задайте ей свежеполученный специальный вопрос:

Talk — Ask a question — Special — Sun communicating? ('Возможно ли, что что-то в звезде или около нее пытается наладить контакт с нами?')

Вопрос достаточно странен. Могу ли я знать, что побудило вас его задать?

— Сообщения из Звездной Лаборатории... Источник — в сердце Ксесора, так?

Подтверждаю. Полученные сигналы не могут быть отражением. Для изучения сообщений требуется время. Вы лично будете оповещены о достойных внимания результатах.

Дайте **SUZIE** минуты две на размышление, постоянно спрашивая ее, что интересного она нашла (**Talk — Ask a question — What — Is happening?**). Наконец, она сама начнет диалог:

Гаррит, похоже, ваши предположения были правдой. Перепроверен источник — ранняя информация подтверждена. Особенности пульсации позволяют предположить разумную структуру. Хотя были инициированы дополнительные библиотеки распознавания, найти ключ не удалось. Пока можно сказать одно: обрыва связи нет, отправитель ждет ответа.

Примерно в это же время **SUZIE** сообщит, что согласно приказу Сенатора Таморина весь охранный контингент станции на неопределенный срок освобождается от обязанностей. Инженеры Гаррилак, Ганни и Роуди освобождаются из под стражи. Но более всего интересен последний пункт приказа: все системы космической станции "Икарус" передаются в руки медика Гаррита Шеровы. Форма приказа: абсолютная. Вот такие вот дела.

Спросите **SUZIE**, что, по ее мнению, нужно делать дальше:

Talk — Ask a question — What — Should I do now?

Повидайтесь с навигатором Та.

Здесь следует сделать небольшое отступление и рассказать о том, кто такие, по замыслу авторов, Навигаторы, и зачем они нужны на космических кораблях. Итак, клан Навигаторов представляет собой небольшое сообщество людей, с рождения обладающих некоторыми способностями, которые активно в себе развивают. Созревший Навигатор, совершивший специальный обряд Прикосновения Ка-Ми-Нах, способен путем медитации открывать некоторое подобие окна между двумя звездами, создавая безопасный и мгновенный проход кораблю. Процесс открытия такого "окна" связан с гигантскими нагрузками на мозг медитирующего Навигатора, который вступает в полный контакт и резонанс со всеми видами энергии звезды. Если вам интересны подробности, можете почитать о Навигаторах в базе данных станции. Информация находится по следующему пути:

Access Database — Information Database — Historical information — Navigators

Остается добавить, что на станции "Икарус" находится один полноценный Навигатор — Еханна Та, настоящий эксперт в области Навигации, и ее ученик Джакомо, обладающий в сотни раз большим потенциалом, чем его воспитательница, но не догадывающийся об этом. Однако, мы опережаем события.

Итак, попробуйте найти Навигатора Та. Согласно логике, следует сходить в ее покои на верхнем геоуровне, втором кольце, комнате 251. К сожалению, ни Навигатора, ни ее ученика вы здесь не застанете, однако найдете на полу в центре комнаты медитационную книгу Навигаторов под названием Книга Брайля (**Braille book**). Исследуйте ее, а затем используйте на ней портативный сканер:

Inventory — Mobile Scanner — Use on — Inventory — Braille Book

В принципе, книга вам больше не нужна (ее содержимое находится в памяти сканера), но все-таки лучше взять ее с собой. Легко догадаться, что содержимое Книги Брэйли может помочь **SUZIE** в раскодировании сообщений со звезды. Для этого необходимо скопировать память сканера в ее основные банки памяти. Для этого спуститесь на третью геопалубу и найдите комнату 242 на втором кольце. Это и есть банк памяти **SUZIE**, светлое помещение с прозрачным полом. Используйте портативный сканер на аппарате, встроенном в стену слева от двери. **SUZIE** сообщит, что ее банки памяти получают дополнительную информацию. Теперь остается одно — ждать, пока электронный мозг не завершит декодирование. Бродите по третьей геопалубе до тех пор, пока **SUZIE** не известит вас о завершении работы и не попросит подойти в комнату 141 на первом кольце этой же палубы (она будет повторять это сообщение до тех пор, пока вы не войдете в комнату 141).

Гаррит, декодирование окончено. Сообщение является ответом на снижение орбиты и содержит полную навигационную и техническую информацию о выравнивании орбиты, рассчитанную разумом внутри Ксесора. Для того, чтобы использование этих данных стало возможным, необходимо получение непосредственного контроля над текущими потоками Кеньонов. Для этого вы должны находиться в главной научной лаборатории. Да, и еще, Гаррит. Поступила новейшая информация, касающаяся лично вас. Я взяла на себя ответственность и пригласила доктора Камика для беседы с вами. Будет лучше, если вы услышите все от него самого. Бимин, друг мой, ты не мог бы на некоторое время оставить нас одних?

Последняя фраза относится уже не к вам, а к ученому, работающему на одном из терминалов **SUZIE**. Тот выйдет, а уже через несколько секунд в 141 комнате появится Камик Серал (не соскучились еще по его зеленым штанам?).

— Непросто сказать вам ту вещь, которую я обязан сказать вам, Гаррит. Поэтому я просто скажу ее, и все. Время пришло... Итак, вы не Гаррит Шерова.

— О чем вы говорите?!

*— В сообщении со звезды было кое-что, о чем вам не сказала **SUZIE**. Вы слышали о приходе Цифрового Мессии, или Дар-Ме-Яр? Кроме того, до вас наверняка дошли слухи о политическом наемном убийце, проникнувшем на борт и убившем Капитана? Все это должно было дойти до ваших ушей с той поры, как вы ступили на борт "Икаруса". Подумайте также о своем головокружительном взлете с поста простого медика до координатора станции...*

Удача? Не думаю. В делах карьеры никогда нельзя положиться на перст судьбы. Но я отвлекся. Все началось во время работы в системе Мэнтайр. Я и несколько моих коллег лишь понаслышке знали о том, кто такой Цифровой Мессия. Знали о вас, Гаррит! Похоже, вас некоторое время хранили, пока не пришло время действовать. Итак, Гаррит, пришел час Жертвы!

Интересно, он что, перегрелся на солнце? Такой бред можно нести, лишь находясь в состоянии полной невменяемости.

— Камик, погодите минутку...

— Нет времени!!! Ожидание окончено, и вы узнаете правду о своем Предназначении. Гаррит, вы не тот, за кого себя принимаете. Точнее, не ТО, за ЧТО себя принимаете. Вы машина. Механизм. Устройство, используемое Сенатом в своих целях. Я узнал о вашем появлении на борту после катастрофы с шаттлом, доставившим вас сюда. Выживших, кроме вас, не было, верно? Да и как можно было выжить там! Официальной версией стало неполное срабатывание системы катапультирования, выстрелившей капсулу с вашим телом в направлении ангара. Перед катастрофой сканер слежения показал семь проявлений жизни. Шестеро трупов и вы. Вас приняли за живое существо лишь по какой-то счастливой случайности: скорее всего, на борту шаттла находился грубый андроид со встроенным излучателем, имитирующим сигнал жизни. Если предположить, что этот андроид полностью погиб в огне, от вас сразу отводились бы все подозрения: сигнал андроида был принят системой слежения за ваш. На самом деле, в тот момент, когда вы попали ко мне в руки в состоянии глубокого транквилизаторного сна, мои приборы ВООБЩЕ не показали наличия жизни в вашем организме. И тогда я вживил вам рефлектор, имитирующий этот сигнал.

— Все это, наверное, какая-то шутка? Я не знаю, что сказать, что думать... Я не знаю ровным счетом ничего о своем втором предназначении на "Икарусе"!

— Ошибаетесь, друг мой. Вы знаете свою судьбу. Ваша участь в том, чтобы соединиться с солнцем и отдать ему программу, содержащуюся в вашем сознании. Вы станете Всемогущим! Вы должны взять маленький одноместный корабль и пилотировать его прямо в сердце Ксесора. Покоритесь Судьбе, друг.

С этими словами Камик уйдет, оставив вас в тяжелом раздумье: с одной стороны, собственная смерть до сих пор не входила в ваши планы, но с другой стороны, если поверить этим басням о неограниченном могуществе? Скорее всего, вы просто погибнете быстрой и легкой смертью, став жертвой чьих-то расстроенных нервов. К реальности вас вернет все та же **SUZIE**, которая сообщит на этот раз уже совсем безрадостную вещь: орбита станции снизилась настолько, что рекомендуется начать постепенную эвакуацию по плану 118. Похоже, что иного плана, как пожертвовать собой ради спасения станции у вас нет, так как тот план коррекции, что вы отдали Гаррилаку, не сработал или сработал неправильно. Хотя постойте... Что говорил Азирра о перемещении разума на носитель? А что, если вы воспользуетесь его системой для копирования собственного сознания в память “Паучка” (так на станции называют маленькие одноместные кораблики) и отправите его к солнцу вместо себя? Это идея! Расскажите **SUZIE**, над чем последнее время работал Азирра:

Talk — Make a statement — Special — Azirra has experiment

*— **SUZIE**, что насчет эксперимента Азирры? Сработает ли он на мне?*

Будьте внимательны: недостаточно данных для утверждения.

— Могу ли я скопировать свой разум в "Паука"? Будет ли это расценено как жертва тела целиком?

Проект Азирры осуществим. Внимание! Процесс копирования может быть опасен. Кроме того, потребуется персональный диск профессора Азирры. Доступ к диску возможен путем обхода защиты терминала профессора. Затем диск должен быть инсталлирован непосредственно в мой основной терминал, расположенный в этом помещении. Повторное предупреждение: копирование разума опасно. Были случаи неудачных результатов.

Что ж, положитесь на удачу и отправляйтесь добывать диск Азирры.

Grand finale (Юбилейный уровень)

Прежде, чем вы заберете диск Азирры, у вас есть еще три маленьких дела.

Во-первых, зайдите в каюту садовника Йорри на верхней геопалубе, первом кольце, комнате 161. Он все еще лежит на койке, но уже довольно весело приветствует вас и благодарит за то, что вы сделали для его растений. Скажите ему, что Оранжерея полностью очищена от плесени:

Talk — Make a statement — Room — Has status of — Life support — Tree growth room — Clear

Во-вторых, оставаясь на этом же кольце, найдите изолятор (комната 121). Азирра, как и следовало полагать, сидит здесь. Попробуйте заговорить с ним. Он забубнит:

— Шерова, послушайте! Вы должны меня выслушать. План коррекции орбиты — он не должен быть использован! Это... Ну, это была шутка. Тот план коррекции не устранял, а увеличивал угол скольжения. Предупредите Гаррилака и инженеров, иначе станция сгорит! Необходим новый план, срочно, срочно! Слишком мало времени...

Вот это новость! Не дай бог Гаррилак успеет инициализировать план, прежде, чем вы до него доберетесь. Слава богу, теперь у вас появилась специальная фраза о том, что план Азирры — левый.

В-третьих напрямую вытекает из во-вторых: найдите Гаррилака. Он, как обычно, курсирует между комнатами 141 (первое кольцо) и 223 (второе кольцо) верхней технопалубы. Пока вы будете его искать, скорей всего, произойдет еще одно небольшое событие: прилетит личная яхта Сенатора и через несколько минут улетит вместе с ним. Скажите Гаррилаку, что план коррекции недействителен:

Talk — Make a statement — Special — Corection plan is bogus

— ЧТО?! Вы уверены?

— Да, Мэзон. Профессор сам мне сказал.

— Ладно. Хорошо, что я еще его не использовал. Спасибо за информацию, Шерова.

Наконец, от Гаррилака идите на второе кольцо верхней научной палубы. Здесь вас интересует лаборатория Азирры, та самая, где вы встретили его в первый раз (зал 271, если вы забыли). На этот раз комната пуста (потому что сумасшедший старикан наконец-то за решеткой!). Вас интересует терминал Азирры, который находится слева от двери. Используйте на нем устройство обхода защиты компьютера:

Inventory — Computer override device — Use on — Item in room — <Терминал Азирры>

В эту же секунду Азирровский компьютер вспыхнет ярким пламенем, а когда огонь угаснет, на полу останется лежать небольшое устройство. При изучении оно и окажется жестким диском Азирры (**Hard disk**).

Кстати: над терминалом Азирры висят планы всех трех лабиринтов, по которым вы ходили во сне.

Итак, осталось одно: спуститься в Главный зал **SUZIE** на третьем геоуровне (кольцо 1, комната 141). Поговорите с сиреневой головой, скорее всего, она уже будет занята отсчетом времени до взрыва станции. Без промедления используйте жесткий диск на ближайшем к двери терминале слева. **SUZIE** сообщит, что идет передача данных и...

Вы — на операционном столе. Голову охватывают обручи, к левому глазу придвигается считывающий сенсор. Вы смутно видите голову **SUZIE**, суетливо летающую вокруг вашей головы. Раздается ее голос: "Перемещение закончено". Вы встаете и смотрите на экран: внутри "Паука" вспыхнул дисплей, и лицо **SUZIE** на нем плавно сменилось вашим. "Паук" скользит по направляющим, и гигантская станция плавно выдыхает свою песчинку в космос. Следующую сцену вы досматриваете уже из-за панорамного стекла: "Паук" устремляется прямо навстречу гибели, его уже не видно, и в этот момент... Звезду охватывают огромные слепящие полосы, образуя исполинский многогранник. Внезапно двигатели "Икаруса" включаются, заставив весь его корпус содрогнуться. Звезда медленно удаляется, но вы все еще стоите и всматриваетесь в невообразимых размеров белый многогранник.

"Что остается от нас, когда мы уходим? Боль друзей, память знакомых, да горстка космической пыли".

Книга Ка-Ми-Нах, Книга 21, строфа 45

Поздравляем!!! "Сентиент" пройден, причем по максимальному по очкам сюжету (если все сделано правильно, то их вы должны получить 70). Теперь загружайте сохранение, о котором говорилось выше, и читайте следующую главу.

Альтернативные окончания

Финал "Контакт с разумом"

Предполагается, что вы полностью прошли шаги 1-19 базовой части описания. Кроме того, и последний, двадцатый шаг вы проходите почти до конца: до того места, где вы докладываете Гаррилаку о том, что коррекционный план Азирры — поддельный. Остается сделать совсем чуть-чуть — и вы станете свидетелем грандиозного зрелища.

Все просто: пора вспомнить о словах **SUZIE** о том, что для использования полученной от разумного звездного существа программы коррекции необходимо ваше присутствие в Главной Научной Лаборатории. Остается лишь спуститься на верхнюю научную палубу и войти в зал 161 на первом ее кольце. Войдя, вы, конечно же, увидели высокую стойку посередине зала. Воспользуйтесь (**Use**) ей.

Я приняла новое сообщение... До взрыва тридцать секунд.

— SUZIE, нет времени! Что там говорится?!

Декодирование, декодирование... До взрыва двадцать секунд. Я приняла новое сообщение...

— SUZIE, кодируй и передай: "ДРУГ"!!!

Символ "Друг". Передан. Внимание! Ускорители стабилизированы. Старт. Скорость 400. Я приняла новое сообщение: "Трудно стать...".

— Да, да, черт его возьми. НАВСЕГДА! ДРУГ — НАВСЕГДА!!!

"Если мы не способны понять нечто, мы должны отдавать себе отчет, что не понимаем. Существуют вещи, которые никогда нам не откроются: они выше нашего понимания. И мы должны просто принять это как факт".

Еханна Та, Навигатор. Из Мемуаров.

Финал "бунт" (вариант первый)

Полностью проделайте шаги 1-17 основного описания. Теперь вы владеете записью-уликой (evidence recording). Отнесите и отдайте ее Мэзону Гаррилаку, который, как обычно, курсирует между залами 223 и 141 верхней технопалубы.

— Типичная ситуация, Гаррит! Предателем оказывается именно тот, кто должен защитить остальных от предателя. Похоже, станция стала тесной для экипажа. Я посвящу вас в свой план, Гаррит, так как вы мне нравитесь, я хочу спасти вам жизнь. Кроме того, помочь в осуществлении плана мне можете только вы. Итак, я готовлю бунт. Эта посудина с минуты на минуту взорвется от гигантской температуры, но инженеры станции не заслужили этой участи. Слушайте... Похоже, мы нашли запасной вариант Сенатора: на обратной стороне солнца его ждет Яхта. У него обязательно должно быть вызывающее ее устройство, наверняка очень маленькое, но дающее мощный сигнал. Проблема в том, что у меня нет возможности обыскать каюту Сенатора: ее охраняет этот амбал, как его... Джинн. Устройство должно быть там, я знаю точно. Достаньте его, Гаррит, прошу вас.

Необходимо очень сильно поторопиться. Бегом бегите в каюту Сенатора (верхняя геопалуба, второе кольцо, комната 211). Он будет приветствовать вас, хвалить за работу на средней геопалубе и т. д. Не слушайте его, ваша цель — найти на противоположной двери стене странную панель (**strange panel**) и использовать ее (**Use**) один раз. Едва вы успеете сделать это, как **SUZIE** объявит о критическом снижении орбиты, и Сенатор попросит вас выйти из комнаты. Не обращая внимания на реплики болвана Джинна ("делать как Сенатор сказал, Уйти"), спокойно

выходите из каюты. Теперь вы должны выйти на третье кольцо палубы. Для этого, выйдя из каюты Сенатора, сверните направо, пройдите одну дверь и снова сверните в дверь направо. Комната, в которую вы попадете, окажется проходной: на противоположной двери стене будет такая же дверь. Выйдите через нее на третье кольцо и идите направо до тех пор, пока по правую руку не встретите черную плиту с логотипом "Икаруса" размером с обычную дверь. Гм, но ведь это же и есть дверь. Правда, она потайная, но вы минуту назад открыли ее, щелкнув странной панелью в каюте Сенатора. Маяк яхты (**yacht beacon**) лежит в душе. Забрав его, как можно скорее покидайте каюту тем же путем, что пришли, и ищите Гаррилака на верхней технопалубе в комнатах 141, 223 или 312. Отдавайте ему маяк.

— Отлично, Гаррит, просто отлично! Теперь, когда у нас в руках такое мощное орудие шантажа, нас будут слушать и Сенатор, и охрана, и ученые.

Теперь нужно будет сходить вместе с Гаррилаком на вторую научную палубу, где он сообщит вам, что известил всех инженеров станции о скором отбытии. С этими словами он передаст вам ключ запуска двигателей Спасательной Капсулы.

Если вы внимательно читали техническую информацию, предоставленную в базе данных станции, то знаете, что "макушка" всей пирамиды "Икаруса" способна отсоединяться и автономно пилотироваться, превращаясь в спасательную капсулу.

Осталось последнее: подняться на любом из пошаговых телепортов на уровень Вспомогательных помещений (**auxiliary control**) и найти зал 131 на первом кольце. В этом помещении слева от двери вы увидите небольшой коридор, заканчивающийся парой очень удобных кресел для пилотов и большой терминал управления полетом. На нем-то и надо использовать ключ запуска:

Inventory — Launch key — Use on — Item in room — <Aux Engines Control>

Дополнительный контроллер двигателей запущен. Начата процедура отсоединения капсулы.

(Без слов). В 131 зал вбегают инженеры и суетливо рассаживаются вокруг навигационного стола. Тем временем температура на нижних уровнях "Икаруса" превышает лимит, и защитное поле станции отключается. Но капсула, освободившись от плена, раздвигает четыре своих двигателя и устремляется по направлению к Земле.

Через несколько минут раздается оглушительный взрыв, и ничто больше не нарушает спокойствия Ксесора и его таинственного жителя.

"...Перед вынесением вердикта я еще раз хочу напомнить, что ради спасения полутора десятков мятежников погибло пятьдесят ни в чем не повинных людей..." Геррет Тимбрул, обвинитель.

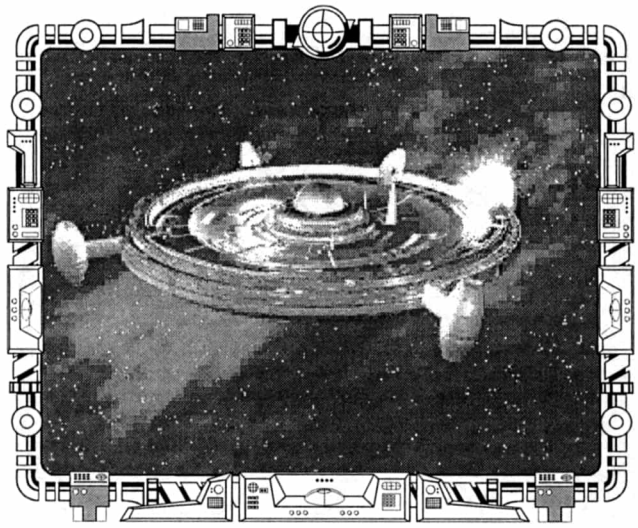
Процесс Гаррита Шеровы и Мэзона Гаррилака.

Финал "Бунт" (вариант второй)

Пройдите первый вариант "бунта" до того места, когда к вам в руки попадает маяк сенаторской яхты. Вместо того, чтобы отдать его Гаррилаку, просто идите к ближайшему телепортатору.

Доступ на доковую палубу (**Dock**) должен быть для вас закрыт (**access denied**). Не выходя из кабинки телепорта, используйте маяк (**Use**). Теперь выслушайте сообщение **SUZIE** о том, что яхта прибыла и посмотрите ролик, иллюстрирующий это событие. Ха! Доступ на доковую палубу разрешен! Выйдя из телепорта, перейдите зал поперек и входите в туннель с красными стенками (дверь, ведущая в него, находится почти напротив телепорта).

Как вы уже догадались, этот длинный туннель является внутренней частью раздвижного причала, к которому пристала яхта Сенатора.



Спасательная капсула на пути домой

В конце коридора вы увидите наглухо закрытую дверь. Просто используйте небольшую зеленую панель по левую руку от вас.

Люк открывается, и вы входите в яхту. Медленно включается свет, освещая шикарное убранство маленькой каюты. Температура за бортом критическая, поэтому вы, не медля, садитесь за терминал и отчаливаете.

"На карте стояла жизнь — моя или их. Если поразмыслить, у них вообще не было шанса выжить."

Гаррит Шерова. Из воспоминаний.

Финал "Жизнь и Смерть"

Пройдите базовый сюжет до того места, где Камик Серал рассказывает правду о вашем создании. Теперь вы знаете свою судьбу и можете подчиниться ей.

Идите на третью инженерную палубу и найдите комнату 212 на втором кольце. Это причал "Паучка". Используйте компьютер у дальней стены и...

Руки дрожат при прикосновении к холодному металлу поручней. Собрав все силы, Гаррит переключает тумблер зажигания. По коротким рельсам "Паук" неторопливо выползает наружу. Сделав большой полукруг вокруг станции, он замирает на мгновение: Шерова в последний раз в этой жизни сглатывает и с силой вдавливает кнопку "ускорение".

Он не чувствовал того, что происходило с телом: как лопнула его кожа, как вывалился язык, как в одно мгновение выгорели глазницы и испарились кости. В этом теле уже не было Шеровы. Он забыл о нем. Его овевал прохладный бриз. Он стоял на высоком зеленом кургане и смотрел сверху на лабиринт из кустарника, по которому недавно бродил сам. Из лабиринта вышел

"Паук" перед прыжком в Ничто

человек. Он протягивал Шерове большую распустившуюся розу.

"Принятие Решения — лишь веха на обочине длинной дороги Судьбы. Мы можем выбирать — но варианты определяются не нами. Настоящая свобода — это когда свой выбор ты делаешь сам".

Книга Ка-Ми-Нах, Книга 11, Строфа 1.

Финал "Навигатор"

Узнав о своем предназначении от Камика Серала, бросьте все и потихоньку бродите по станции, ожидая, пока вас найдет Навигатор Та (увидев ее, вы не сможете не узнать лицо женщины из третьего сна).

Она расскажет вам, что ее ученик, Джакомо, подошел к тому рубежу, когда в ученике созревает настоящий Навигатор. Церемонии, связанные с этим событием, могут включать опасные для жизни ученика элементы. Еханна заявит, что она нигде не может найти Джакомо и что тот не откликается на ее телепатический зов. Последняя надежда Навигатора (и, возможно, самого Джакомо) — вы. Идите на среднюю геопалубу, 141 комнату первого кольца. Через щель в закрытой двери вы увидите, что с Джакомо происходит именно, то чего боялась Та: он решил самостоятельно прикоснуться к энергии Ка-Ми-Нах. Сейчас он стоит на коленях в лучах какого-то странного золотого сияния.

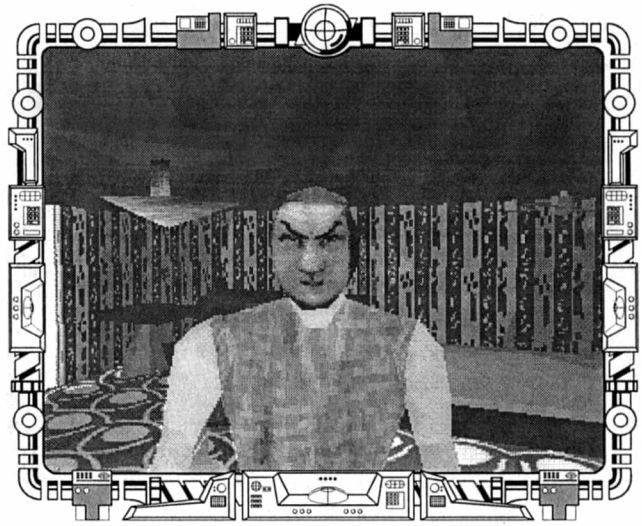
Над замком двери колдует женщина-техник по имени Мандана. Она объяснит, что если в самое ближайшее время не отключить подачу воды и энергии в комнату 141, Джакомо неминуемо погибнет. Спросите у нее, что делать дальше:

Talk — Ask a question — What — Should I do now?

Мандана объяснит, что необходимо инсталлировать блокировщик потока в распределителе воды и выключить контроль электроэнергии (**Utilities Node**). С этой штукой вы уже знакомы с тех времен, когда ходили в пестицидную атаку на плесень,

Еханна Та – Навигатор "Икаруса"

только теперь вы должны не включить, а до упора выключить подачу энергии. Теперь нужно найти блокировщик потока (**Flux inhibitor**). Он лежит в маленькой кладовке под номером 263 на втором кольце нижней технопалубы. Забрав его, возвращайтесь на средний геоуровень и, пройдя мимо все еще запертой 141 двери, заходите в помещение 161 на следующем за 141 октанте. В центре комнаты вращается маховик насоса, а прямо за ним расположена водонапорная установка. Используйте на ней блокировщик потока, и **SUZIE** сообщит, что напор воды упал до нуля. Возвращайтесь к двери комнаты 141. Еще несколько секунд, и Мандане удается открыть дверь.



Джакомо — будущий Навигатор

— Джакомо! Что с вами?

— Я потерял видение...

— Вам срочно нужно в медотсек. Я уверена, потеря зрения временна.

— Я не говорил, что лишился зрения. Гаррит! Прошу вас, передайте Навигатору Та, где я нахожусь. И еще... Скажите ей, что я готов.

Пока он не вышел из 141 комнаты, обязательно спросите его, как называется это помещение (иначе как вы скажете это Еханне?):

Talk — Ask a question — Where — Am I?

Джакомо скажет, что комната называется Центр Переработки Воды (**Water Recycling Center**).

Навигатора вы найдете на первом геослое, комнате 271 (помните, проходная комната с двумя дверьми?). Скажите ей следующее:

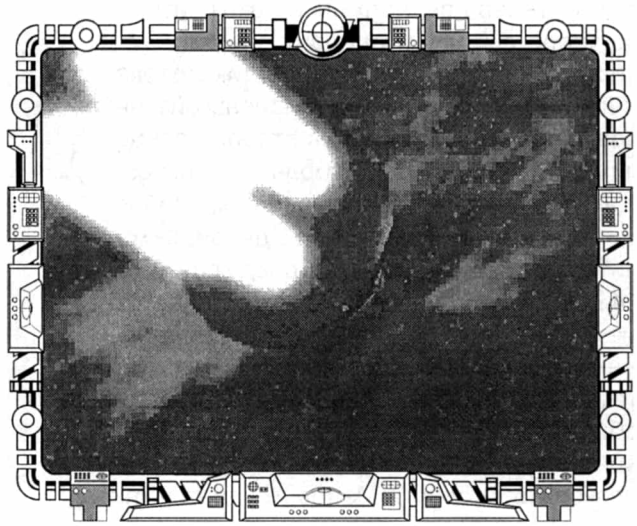
Talk — Make a statement — Person — Is situated — Other — Jacomo — Life support — Water Recycling Center

Теперь осталось совсем немного: быстренько сходить на второй научный уровень в медотсек. Здесь вы застанете обоих Навигаторов, причем Та подарит вам на память золотую цепь (**Gold chain**).

Ждите у любого телепорта, имеющего выход в Навигационную комнату (**Nav chamber**) до тех пор, пока отдохнувший Джакомо сам не найдет вас и не попросит помочь в Навигации до ближайшей звезды. Вместе с ним телепортируйтесь в Навигационную.

Гаррит, облаченный в тяжелый скафандр, зачарованно наблюдает, как медитирующий Джакомо, в легкой куртке и брюках, открывает Окно между звездами и ведет станцию к нему.

Нам остается еще раз поздравить игрока, прошедшего все шесть окончаний. Однако, не расстраивайтесь — игра еще не закончилась. Осталось еще несколько небольших загадок, дающих дополнительные очки, которые мы предоставляем разгадать вам самим. Зачем, например, контейнеры за силовым полем в комнате 283 на второй научной палубе? А комплект батареек и упаковка стимулятора на первом кольце верхнего геослоя? Попробуйте разгадать эти ребусы, пользуясь полученными навыками. Кто знает, возможно именно вам посчастливится найти какой-нибудь особенный, известный лишь создателям поворот сюжета? Попробуйте. В добрый путь!



“Икарус” рассекает космос

Timelapse

Ловушка во времени

Издатель	**GTE Entertainment**
Производитель	**GTE Entertainment**
Год выпуска	**1996**

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Операц. система	**только Windows**
Объем	**4CD**
Графика	**высокое разрешение**
Ролики	*комментирующие, живые актеры*
Задние планы	*полый трехмерный синтез*
Оперативный 3D синтез	*не используется*
Управление	*клавиатура и мышь*
Особые требования	*отсутствуют*

РЕЙТИНГ

Суть игры	*отправляемся на остров Пасхи спасать друга-профессора, затерявшегося в глубинах времени*
Мир игры	*более-менее реальные исторические эпохи, включая Атлантиду ничего теоретически несуществующего*
Тип игры	*обычный квест на применение предметов и информации*
Атмосфера игры	*задумчивая, созерцательная, благостная*

Графика	*супер*
Звук	
атмосфера	*вполне*
музыка	*хороша*
шумы, эффекты, голоса	*куда хуже*
Концепция	*ничего специального*
Заставка	*ничего особого*

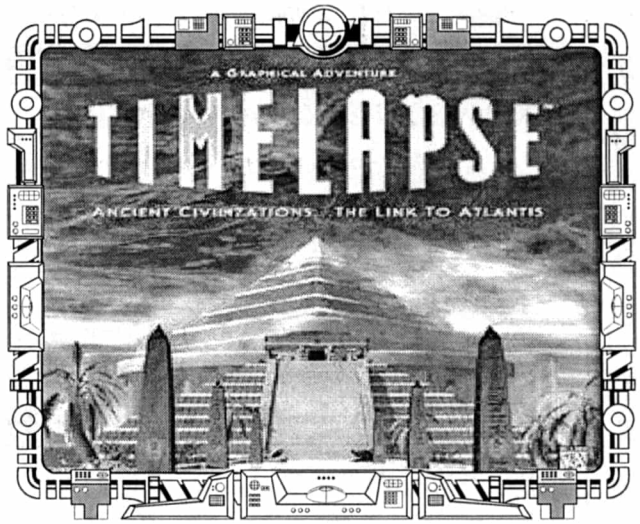
Оригинальность	
на сегодня	*более-менее*
на момент появления	*более-менее*
кроме игр той же серии	*нет таких*
Сюжет	
игровой мир	*довольно цельно*
предистория	*натянуто*
вживаемость в процесс	*скорее да*
набор вооружений	*нет*
общее впечатление	*очень приятно*
Жестокость	*нет*

Отсутствие сверхсложных проблем, задачки естественны.
Очень удивительная атмосфера красоты

Слишком уж несложные игра. Плохие актеры.
Некоторые задачи приходится решать примитивным перебором.

Попробовать стоит, но понравится ли – не гарантируем.

общий рейтинг



Игра Timelapse, выпущенная фирмой Gte Entertainment осенью 1996 года, является прекрасным образцом логического квеста. Надо сказать, что двухлетний труд талантливого коллектива не пропал даром. Четыре мира — древний Египет, Майя, Анасази и Атлантида ждут своего покорителя. Лихо закрученная интрига увлечет даже закоренелого скептика, заставляя работать ржавеющие без постоянной тренировки серые клеточки мозга. Великолепная полноэкранная графика потрясает своей реалистичностью. Порой создается впечатление, что вы бродите среди фотографий. Трехмерный стереозвук создает неповторимый эффект присутствия. Музыка в стиле “ambient” поглощает вас целиком, уводя из суетного бытия в царство непреходящих ценностей. До мельчайших подробностей разработана сюжетная линия, держащая игрока в постоянном напряжении. Легкость управления, простота работы с предметами, элементарные принципы работы в меню позволяют полностью сконцентрироваться на самой игре, не теряя драгоценного времени на изучение премудростей разнообразных настроек и опций. Итак, незадачливый профессор Александр Николс, проведший годы в поисках Атлантиды, на этот раз подошел вплотную к разгадке тайны. Пренебрегая насмешками, которыми его одаривали завистливые коллеги, профессор настойчиво продолжал свои исследования, пока однажды ему не улыбнулась удача. На острове Пасхи он подружился с шаманом, перед смертью указавшим путь к древней усыпальнице, как оказалось, скрывавшей внутри поразительную находку — странное чужеродное приспособление, по всей видимости, не что иное, как машину времени. С помощью этой машины профессор успел посетить несколько цивилизаций, среди которых древний Египет, Майя и Анасази. Основной целью, которую ставил перед собой Александр Николс, было установление связи между некогда могущественными, но вымершими впоследствии цивилизациями и мифической Атлантидой, некогда описанной Платоном. Профессор готов удивить мир, но сейчас ему, как никогда, нужна ваша помощь. Вы всегда дорожили дружбой с профессором, только крепнувшей год от года. Поэтому, отбросив в сторону все сомнения, вы отправляетесь на остров Пасхи, откуда к вам пришло сообщение. Однако на месте выясняется, что профессор неожиданно исчез и действовать придется самостоятельно. Кое-чем он все-таки сумеет помочь. Его фотоаппарат и дневник, оставшиеся на острове, окажутся исключительно полезны. События только начинают развиваться.

Timelapse привлекает сверхкачественной графикой высочайшего уровня, которой даже в наши дни могут похвастать немногие. В то же время, нельзя сказать, чтобы авторы пожертвовали чем-либо ради чисто внешних достоинств. По уровню сложности игра вполне доступна для самостоятельной работы. Она не настолько проста, чтобы вызвать презрительные насмешки, и в то же время не содержит загадок, для решения которых нужен компьютер вместо головы.

Маленьким препятствием при прохождении может стать знание английского языка, без которого удовольствие не может быть полным. Впрочем, настоящего любителя квестов такие мелочи никогда не останавливали.

Управление в игре

В Timelapse управление осуществляется как клавиатурой, так и мышью. При помощи мыши вы имеете возможность передвигаться, а также производить манипуляции с предметами. Меняющий форму курсор подскажет вам возможные варианты. Большинство из значков, возникающих на экране, легко распознаваемы и не нуждаются в пояснениях. Курсор в виде кружка обозначает “быструю связь”. Так вы сумеете сократить время, нужное для перемещения в место, пройденное вами ранее. При всем удобстве пользования мышью у клавиатуры есть определенные преимущества. При передвижениях вы увидите направляющие стрелки, по которым гораздо проще двигаться.

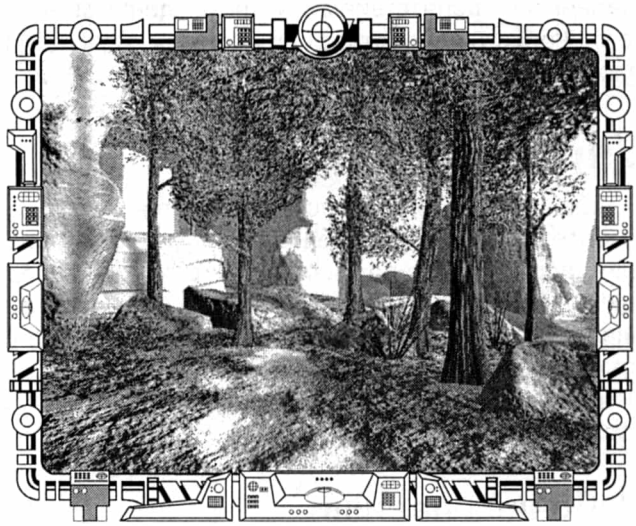
Рабочие клавиши

- [Esc] — прервать текущую анимацию
- [Space] — открыть главное меню
- [A] или [←] — повернуться влево
- [D] или [→] — повернуться вправо
- [W] или [↑] — двинуться вперед
- [S] или [↓] — двинуться назад
- [Z] или [←] — развернуться через левое плечо
- [C] или [→] — развернуться через правое плечо
- [Ctrl] + [)0]-[(9] — отрегулировать громкость звука от наименьшей к наибольшей
- [F1]/[F2] — установить желаемую яркость: меньше/больше
- [F3]/[F4] — красный цвет: добавить/убрать
- [F5]/[F6] — зеленый цвет: добавить/убрать
- [F7]/[F8] — синий цвет: добавить/убрать
- [F9] — восстановить исходную цветовую гамму
- [Ctrl] + [Q] — выход из игры
- [Ctrl] + [S] — сохранить игру
- [Ctrl] + [O] — открыть ранее сохраненную игру
- [Ctrl] + [J] — открыть дневник профессора (предполагается, что вы его нашли)
- [Ctrl] + [C] — сделать снимок, используя фотоаппарат (если это возможно)
- [Ctrl] + [P] — просмотреть фотоальбом
- [Ctrl] + [G] — экран найденных генетических образцов

N.B. Обратите внимание, чтобы у вас стояла английская раскладка клавиатуры.

Главное меню

Для того, чтобы вызвать на экран главное меню, необходимо нажать клавишу Space. Это меню предлагает вам воспользоваться следующими функциями:



Стволы древесные гниют,
кукушки жалобно поют.

Journal

Щелкнув по этой кнопке, вы просмотрите дневник профессора (разумеется, если он перед этим был найден).

Camera

Щелкнув по этой кнопке, вы сможете сделать снимки фотоаппаратом (опять таки, в случае если он уже у вас).

Photo Album

Выбрав эту функцию, вы посмотрите на снимки, сделанные фотоаппаратом.

Gene Pod Inventory

Щелкните по этой кнопке и поглядите, сколько генетических образцов вам посчасливилось разыскать.

Ambient Sound Levels

Установка звука в игре, производимая отведенными для этого клавишами.

BG Music Volume

Установка громкости для музыки заднего плана.

Turn Rate

Сдвинув ползунок, вы сможете отрегулировать скорость поворотов в игре.

Color Adjust

Установка цветов в игре (используются соответствующие клавиши).

Credits

Информация о людях, работавших над игрой.

Save Game

Сохранение игры (производится в стандартном окне Windows).

Open Saved Game

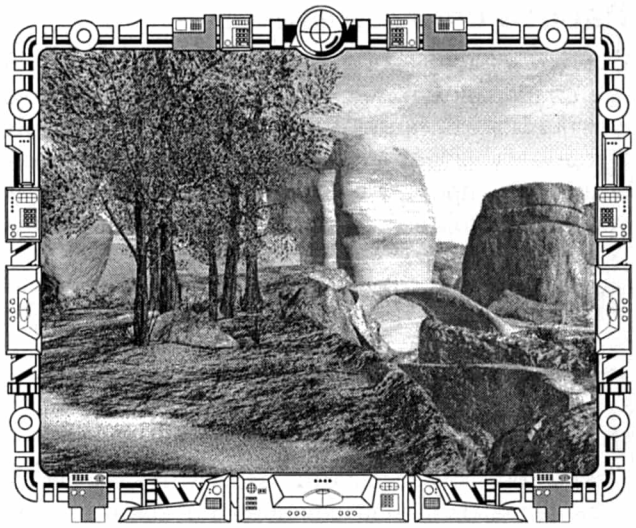
Открытие ранее сохраненной игры (производится в стандартном окне Windows).

Quit Game

Выход из игры. Timelapse предложит вам сохранить игру. Кроме того, вы можете закончить игру в любое время, нажав Alt + F4. Однако в этом варианте игра будет утеряна.

Return To Game

Выйти из главного меню и вернуться в игру.



Пейзаж неизвестного художника

Полезные сведения

Фотоаппарат

Камера, любезно оставленная профессором, может быть использована для получения снимков. К сожалению у вас всего лишь одна пленка. Таким образом, вы не можете сделать более 36 кадров в течение игры. Размер снимка показан ограничительными рамками. Сделанный снимок остается в фотоальбоме. Вы можете увидеть его в любое время. Если вы передумали снимать — уведите рамки за края экрана.

Фотоальбом

Альбом служит для хранения и просмотра снимков, сделанных камерой. Вы увидите количество сделанных снимков и оставшихся неиспользованных кадров. Для смены снимков используйте соответствующие стрелки.

Дневник профессора

В дневнике вы сможете получить полезную информацию, относящуюся к проходимым уровням. Вам не надо отыскивать страницы для каждого конкретного эпизода самостоятельно. Дневник автоматически открывается в нужном месте. Т.е., пребывая на острове Пасхи вы читаете только то, что имеет отношение к острову. Для перелистывания страниц используйте мышь.

Работа с предметами

Общие принципы работы с предметами таковы. Любой предмет, взятый вами в игре, располагается в правом нижнем углу экрана. Вы не можете иметь в наличии более одного предмета, т.е. вы можете поменять один предмет на другой, но не иметь их при себе одновременно. Предмет исчезает в случае, когда он использован, или если вы покинули территорию, где он может быть применен. В случае, когда предмет пропал, но вы его не применяли, просто вернитесь на место, где вы брали предмет, и возьмите его заново.

Полное прохождение

Остров Пасхи (Easter Island)

Фотоаппарат

После того, как закончится вступительная заставка, вы окажетесь перед камнями. Повернитесь направо, пройдите вперед, поверните направо и еще раз пройдите вперед. Возьмите камеру, лежащую у камней. С этого момента вы можете делать снимки.

Дневник профессора

Вернитесь на исходную позицию и, повернувшись спиной к камням, идите по тропинке. Справа от вас вы заметите статую. Подойдите к ней и возьмите дневник профессора.

У трех статуй

Вернитесь на тропинку и продолжайте идти вперед. После того, как прямолинейное движение станет невозможным, поверните налево, затем вперед, направо, вперед, налево и вперед. Извилистая тропинка приведет вас к берегу моря. Свернув направо, идите прямо. Справа вы увидите три статуи. Подойдите к первой статуе и зарисуйте символ, вырезанный у основания. Затем приблизьтесь и запечатлейте символику, появляющуюся на груди фигуры. Если с первого раза вы не достигли цели, щелкните мышью по груди, и символ появится вновь. Повторите аналогичную операцию с двумя оставшимися статуями.

Инструкция

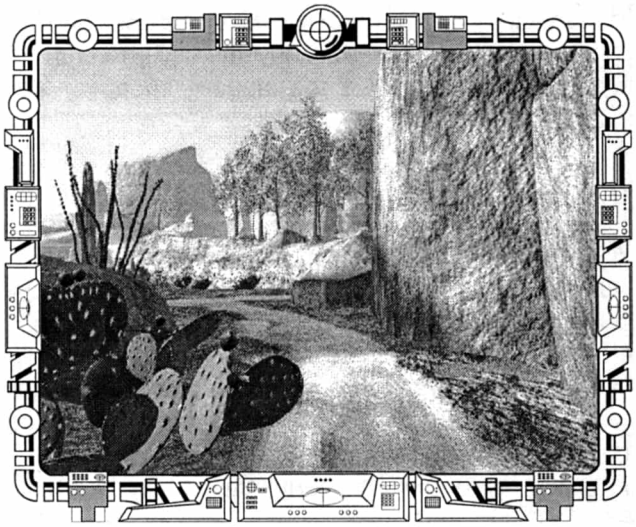
Далее выйдите на тропинку и идите в направлении, противоположном вашей предыдущей прогулке. Продолжайте движение, пока не дойдете до лагеря. Подойдите к большому столу и повернитесь направо. Ваша цель — боковой стол. На нем вы найдете инструкцию по зажиганию лампы. Щелкните по ней мышью и изучите указания. Для большего удобства вы можете сделать пару снимков.

Символы на листе бумаги

Сделав это, возьмите спички и вернитесь к большому столу. Подойдите вплотную. Возьмите лист бумаги справа от вас и положите его на стол. После этого подведите карандаш к бумаге. Сфотографируйте шесть символов, которые появятся на листе.

У лампы

Далее отойдите от стола, развернитесь и идите по песчаной тропинке, которая расположена слева от вас. Вскоре вы окажетесь у пещеры. Войдя внутрь, пройдите вперед, пока не увидите перед собой лампу. Щелкните по ней мышью, чтобы сблизиться. Вслед за этим вы должны выполнить инструкцию, найденную в лагере.



Кактусы созрели - время гнать текилу.

Инструкция по пунктам

Для начала поработайте ручкой подкачки (**Tank Pump**). Для этого подхватите ее мышью и поводите туда-сюда десять раз.

Переместите регулятор (**Primer Valve**) в верхнее положение.

Поверните переключатель (**Gas Knob**) в верхнее положение.

Зажгите спичку (вынув ее и чиркнув по коробку) и поднесите ее к калильной сетке (**Gas Mantle**).

После того, как фонарь загорится, переместите регулятор (**Primer Valve**) в нижнее положение.

Шесть масок

Когда с процессом зажжения лампы будет покончено, пещера будет освещена, и путь можно продолжить. Идите вперед и, дойдя до развилки, поверните налево. Пройдя еще немного, вы заметите статуи справа от вас. Свернув налево, подойдите к каменному лицу. Щелкните по нему мышью. Из открывшегося рта вытечет раскаленная лава, на которой появится маска. Зарисуйте знаки, которые виднеются в глазах лица. Слева от него вы заметите каменную чашу, наполненную водой. Воспользовавшись ею, вы сможете остудить маску. Не теряйте времени, иначе маска нагреется. Возьмите ее, развернитесь и идите к статуям. Откройте ваш фотоальбом (либо рисунки) и найдите символику, соответствующую только что увиденным знакам. Вам нужно взять маску и вложить ее в руку, расположенную под совпадающими символами. Если вы сделаете ошибку, маска рассыплется, и вам придется начать заново. После этого идите к каменному лицу. Щелкнув мышью по одному из глаз вы вызовете появление новой маски в лаве и свежих знаков в глазах. Далее повторяйте ранее описанную процедуру. Вы должны вложить маски во все шесть рук, при этом все маски отличаются друг от друга. Сделав это, отступите на шаг назад и повернитесь налево.

У глобуса

Вы заметите сверкание глаз на каменном лице прямо перед вами. Приблизьтесь к лицу и щелкните по нему мышью. Вследствие этого освободится проход, ведущий к глобусу. Подойдя к нему, вы увидите послание от вашего приятеля. Профессор скажет, что глобус, у которого вы

оказались — не что иное, как машина времени, способная доставить вас в разные эпохи. Кроме того, он посоветует вам лучше изучить содержимое дневника. Здесь вы можете сохранить игру. Щелкните мышью по крайнему слева символу, а затем по глобусу. Вы окажетесь в Древнем Египте.

Древний Египет (Ancient Egypt)

Изучение местности

Повернитесь на 180 градусов и подойдите к бассейну. На дне бассейна вы заметите странные символы. Нет нужды тратить на них ценные кадры, так как аналогичный рисунок присутствует в дневнике профессора. Отойдите назад и, повернув направо, направляйтесь к пирамиде. По пути вы заметите статую, которая посоветует вам найти жука-скарабея. Именно этот символ вы могли разглядеть на глобусе. Продолжая двигаться вперед, войдите в пирамиду. Вы окажетесь у двери с "кодовым" замком. Таким образом, кроме нахождения жука, вам необходимо узнать комбинацию, позволяющую открыть дверь. Теперь, когда задачи ясны, можно вернуться на исходную позицию.

В доке

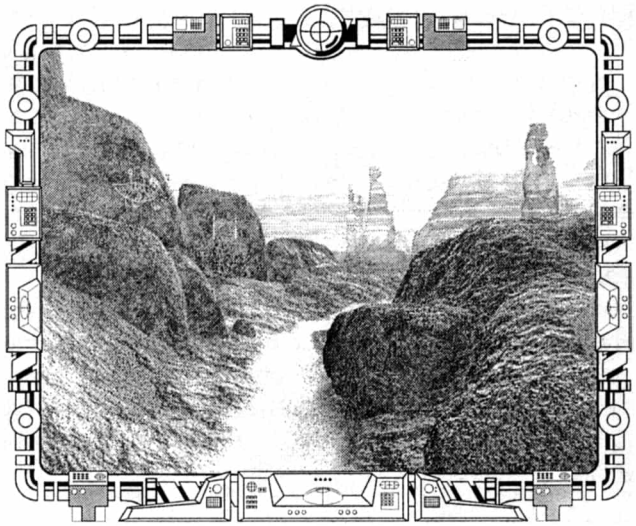
Свернув налево, идите к доку. Походите вокруг, чтобы лучше понять ситуацию. Корабль заперт в доке и, чтобы освободить его, надо открыть ворота. Найдите в дневнике профессора картинку, схожую с которой вы видели на дне бассейна. Если немного подумать, то ларчик открывается удивительно просто. Зайдите за кирпичное строение и четыре раза щелкните мышью по ведру. Затем зайдите с противоположной стороны и подойдите вплотную к колодцу. Как видите, вода, капающая из желоба, не попадает в ведро. Сделайте шаг назад и щелкните мышью по верхнему рычагу. Посмотрите, что у вас получилось. Затем отойдите и активируйте правый рычаг. Заглянув внутрь еще разок, вы увидите частично наполненное ведро. Далее обойдите строение повторно и на сей раз щелкните по ведру дважды. Вернувшись к колодцу, приведите в движение правый рычаг. После этого загляните внутрь. Ведро наполнилось до краев, но его перекосило. Чтобы выровнять ведро, отойдите и активируйте верхний рычаг. Теперь все в порядке. Идите к кораблю, и дойдя до конца причала, сдвиньте рычаг, удерживающий ворота, влево. Для этого недостаточно просто щелкнуть по нему — кнопку мыши необходимо удерживать. Итак, преград больше нет, и все готово к отправке.

Схватка с крокодилом

Поднимитесь на борт и пройдите ближе к носу судна. Корабль доставит вас к храму. Повернитесь налево и, пройдя чуть вперед, развернитесь на 180 градусов. Возьмите копье. Теперь вы готовы к неожиданностям. Развернитесь еще раз и шагайте к храму. У его стен вас поджидает крокодил. В схватке с ним требуется особая тактика нападения. Вы заметите, что крокодил крутит головой, обнажая при этом хорошо приметный кусочек кожи под правой челюстью. Щелкните несколько раз по копью, целясь в это место. Как только вы достигнете желаемого, крокодил пропадет.

В храме

Итак, дорога к храму открыта. Сначала пройдите вперед и посетите помещение, расположенное справа. Откройте первый попавшийся вам сундук и внимательно изучите его содержимое. Внутри находятся несколько свитков, большинство из которых посвящено различным египетским божествам, и только один свиток выделяется из общей массы. Из него вы узнаете, что хранящееся в храме волшебное зеркало, при умелом использовании, может наделить владельца способностью "второго зрения". Далее сделайте следующее.



За туманом и древними скалами где-то там родная Россия.

Таблица

Возьмите лист бумаги и начертите на нем табличку из восьми вертикальных граф. Внесите в каждую по одному богу, из тех, которые изображены на свитках. Запишите имена и краткое пояснение для каждого. Например, это может выглядеть так:

Knumm	Козел
Sebek	Крокодил
Bastet	Кот
Annubis	Шакал
Horus	Сокол
Osiris	Человек
Thoth	Ибис
Set	Длинноухий

Свиток с числами и символами

Сделав это, пройдите в глубь помещения и сделайте остановку у статуи, расположенной по левой стороне. Подойдите ближе и щелкните мышью по статуе. В результате приоткроется тайник, и вашему зрению предстанет очередной свиток. На нем будут изображены египетские числа и символы, соответствующие восьми божествам. Занесите в таблицу то, что вы увидели на этом свитке, строго соблюдая очередность цифр и символики. То есть, под **Knumm** поставьте знаки **X —**, а под **Sebek I X**. Здесь знак **X** является символом бога, а прочие знаки — египетскими цифрами.

Гробница

Наконец, в самом конце этого зала находится гробница фараона. Приоткрыв крышку, вы узрите останки некогда великого правителя, находящиеся в довольно жалком состоянии. "Как смеешь ты тревожить меня?" — произнесет загробный голос. "Я сплю, как спят короли. Оставь меня в покое". Не будем более досаждать ему и отправимся на выход.

Загадочный сундук

Прямо напротив находится следующий зал, исследовать который нам и предстоит. Войдя внутрь, вы увидите статую Анубиса (**Annubis**). Он даст вам совет найти табличку. Неподалеку вам попадется запертый сундук. По всей видимости, вам недостает ключа. В одной из корзин вы увидите зеркало, о котором упоминалось в старинном манускрипте. Возьмите его и, сделав шаг назад, прочитайте настенное послание. Из него следует, что зеркало должно быть водворено на место до того, как вы покинете это помещение. Пройдя в конец помещения, посмотрите на сосуды через зеркало. В одном из сосудов вы увидите причудливый ключ. Глядя через зеркало возьмите ключ и направляйтесь к сундуку, который не удалось открыть ранее. Вставьте ключ в замок, затем приблизьтесь и загляните внутрь. Справа вы увидите причудливую голову, следящую за перемещениями курсора, слева табличку, которую вам советовал разыскать Анубис. Щелкните по табличке мышью и внимательно изучите надписи на ней. Перед вами предстанут десять иератических цифр и десять предметов, по одному на каждую цифру. Среди них нож, стол, сундук и прочие вещи. Для большего удобства вы можете сделать пару снимков.

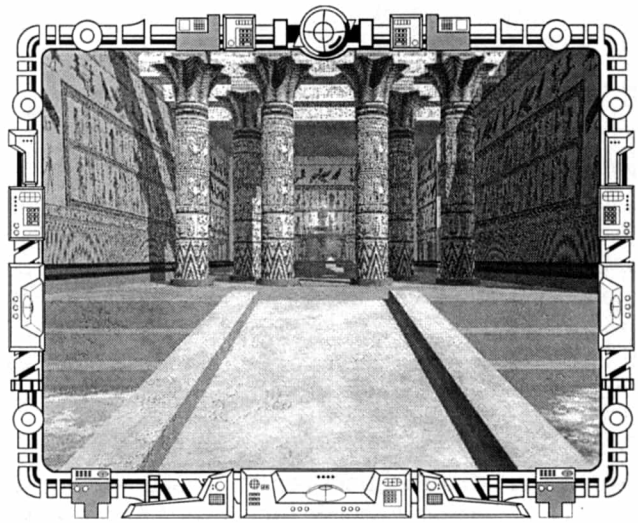
Цифры и предметы

Итак, если вы незнакомы с древнеегипетской системой нумерации, ничего не остается, как изучить ее на месте. Вне всяких сомнений, вы уже успели заметить некоторые из предметов, изображенных на табличке. Теперь надо обойти все помещения храма (к счастью, их всего два) и посчитать, сколько какого предмета находится в них. Затем результат сопоставляется с символом и **voilà** — вы умеете считать не хуже египтян. Если же вас постигла ошибка, сравните свои результаты с моими:

Нож 9
Стол 2
Сундук 3
Пика 6
Корзина 5
Стрела 4
Свиток 10
Сосуд 8
Статуя 1
Кувшин 7

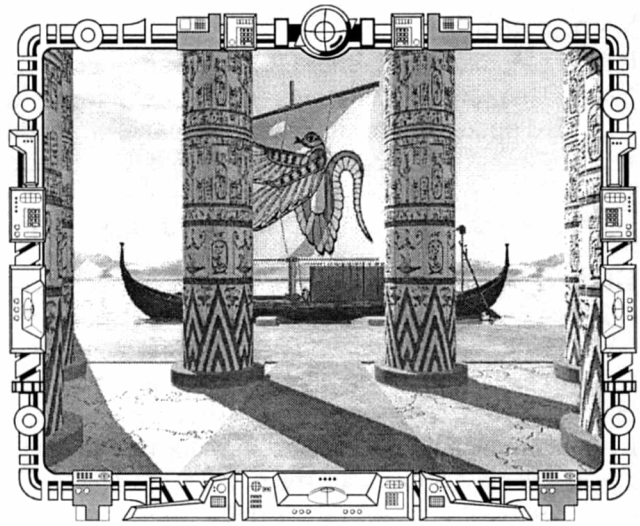
Статуя и двигающаяся сфера

Закончив подсчеты, внимательно осмотрите колонны, расположенные у входа в храм. На одной из них вы приметите три знака. Щелкните мышью по самому нижнему, после чего подойдите к странному изваянию, которое находится прямо по центру. Ухватив мышью сферу, сдвиньте ее слегка слева направо. Заметьте, что



Все стены расписаны неприличными иероглифами.

голова изваяния изменяется согласно божеству на сфере. На фоне сферы промелькнет изображение одного из божеств и его символ. Продолжая передвигать сферу, вы увидите символику всех восьми богов, о которых говорилось в свитках. Эти символы надо занести в таблицу, стараясь избежать ошибок. Закончив эту несложную операцию, подойдите к колонне со знаками и активируйте средний из них.



Вот и приплыли Тур Хейердал с Сенкевичем.

Восемь обелисков и их копии

После этого выйдите из храма и, повернув направо, обойдите здание вокруг. Вы заметите восемь обелисков, попарно стоящих вдоль дороги. Подойдите к первым двум и внимательно изучите начертания, вырезанные на них. На обелиске вы увидите изображение бога и число. Занесите эти число в таблицу. Кроме того, поясните для себя местоположение обелиска. Например:

Л 1 — первый слева обелиск

I — число I

Проделав эту операцию для всех, без исключения, восьми обелисков, войдите в здание. В нем перед вами предстанут восемь хрустальных обелисков, расположенных аналогично предыдущим. На них изображены сам бог, число и символ.

Символика но обелисках

Приблизившись к первому слева обелиску, выставьте (щелкая по знакам мышью) необходимые значения, сопоставляясь с составленной вами таблицей. Это должен оказаться бог Ибис (**Thoth**), чей символ состоит из двух перекрестившихся змей. Затем надо указать число. Примитивный перенос чисел с уличных обелисков окажется бесполезным занятием, поэтому самое время вспомнить о свитке, обнаруженном в статуе. Полистав дневник профессора, можно выяснить, что число, стоящее в манускрипте перед символом, должно быть отнято, а стоящее после, само собой, прибавлено. Для Ибиса это выглядит так. На “уличном” обелиске стояла цифра **I** (1), а на свитке **X I** (+ 1). В итоге получается число **II** (2), которое и требуется подставить. Расставив все значения, подойдите к алтарю, находящемуся перед выходом из зала и щелкните по нему мышью. Все восемь миниатюрных обелисков, которые вы увидите, должны быть освещены. Если хотя бы один из них затемнен — вы допустили ошибку, требующую исправления. Обелиски расположены в таком же порядке, как и их хрустальные собратья, поэтому вы знаете, где именно необходимо внести коррекцию. Если же все было сделано правильно, в центре алтаря появится рубин, который пригодится вам в дальнейшем.

У колодца

Идите в проход, расположенный за алтарем, где вас поджидает кобра. От нее вас защитит рубин. Продолжая идти вперед, вы подойдете к колодцу. Загляните внутрь и бросьте рубин в воду. Вы прослушаете послание из далекого прошлого, которое лишено особого смысла. Отступите немного назад и активируйте символ лестницы на колонне справа от вас. После этого загляните в колодец. Вы увидите лестницу, ведущую вглубь. Чтобы спуститься по ней вниз, сделайте шаг назад и подойдите к колодцу справа.

Игра с кубиками

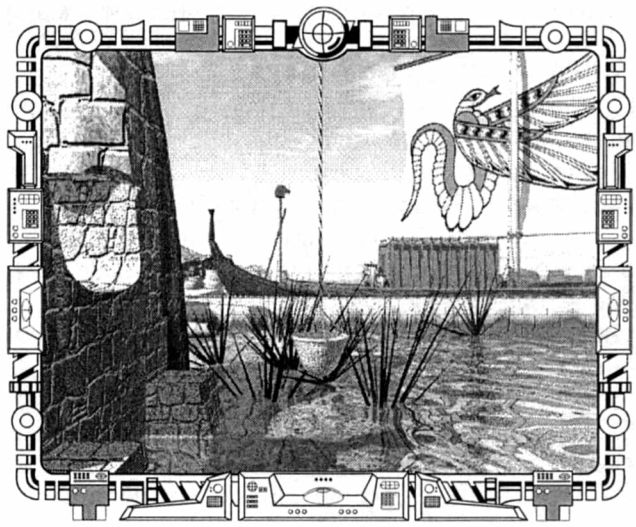
Пройдя вниз по лестнице, вы обнаружите помещение, где вам будет предложена простенькая игра, в которой требуется первым добраться до желтой ступеньки наверху. Игра практически не требует вашего участия — все, что нужно, это щелкать мышью по "кубику". Змеи, конечно, постараются согнать вас вниз. Чтобы избежать этого, вы можете пожертвовать часть драгоценных камней (если они у вас имеются), ухватив их мышью и отдав сопернику. Количество камешков, с которыми придется расстаться, указано под угрожающей вам змеей. В общем, не выиграть просто невозможно. В награду за победу вы сможете взять "глаз", висящий на заднем плане.

Свиток с комбинацией

В этом же помещении вы найдете желтый шкафчик, на дверце которого имеется собрат только что завоеванного символа. Поместив "глаз"напротив собрата, вы сумеете открыть шкафчик. Внутри находится свиток, изучив который, вы узнаете комбинацию, необходимую для того, чтобы открыть дверь в пирамиде. Схематично зарисуйте увиденное. Кроме того, заберите с собой скарабея, ведь именно он был нужен прежде всего. Жук благополучно разместится в инвентаре. Здесь и далее вы услышите новые сообщения, не представляющие интереса.

Возвращение

Не теряя понапрасну времени, возвращайтесь в храм и разыщите колонну с тремя знаками. Активируйте верхний (пирамида) и отправляйтесь на корабль. Чтобы отплыть, пройдите в носовую часть. Прибыв на место, идите к пирамиде. Сейчас самое время открыть "кодовый" замок. Для этого сложите значки, которые вы видели на свитке, считая сверху вниз. Результат выглядит так: 3-10-9-4. Теперь переведите эти числа в древнеегипетскую систему счисления, которая известна вам по истории с обелисками. Установив символы точно напротив указующей стрелки, вы сможете открыть дверь. Продвинувшись вперед, вы придете к машине времени. Выбрав второй слева символ и щелкнув по глобусу вы переместитесь в...



Вот и уплыли Тур Хейердал с Сенкевичем.

Анасази (Anasazi)

Копия карты

На этом уровне значительно возрастает свобода передвижений, которой располагает игрок. Чтобы лучше ориентироваться на местности стоит сделать на бумаге точную копию карты, которая есть в дневнике профессора. Подойдите к этому как можно более скрупулезно, отобразив на рисунке все символы, которые есть на карте. Заметьте, что в одном месте дороги перекрывают друг друга. После этого можно приступить к самой игре.

Переход через пропасть

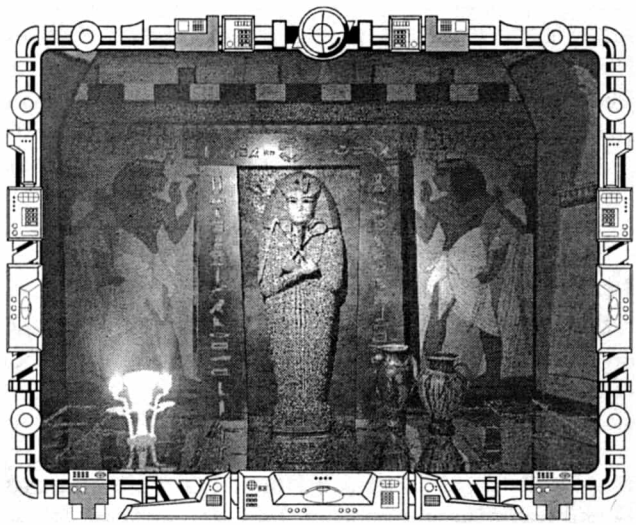
Обратите внимание, что стартовая точка отмечена на карте крестиком. Повернитесь направо, пройдите вперед и возьмите бревно. Вернитесь на исходную позицию, сверните налево и идите прямо, пока не упретесь в пропасть. Сделайте шаг назад и используйте бревно. В результате образуется мост. С этого момента двигайтесь строго прямо, никуда не сворачивая.

Устройство с рычагами (первая загадка)

Вскоре вы увидите каменный механизм и рычаг, который в настоящее время занимает вертикальное положение. Пройдя еще немного, вы упретесь в скалу. Обратите внимание на узор в виде спирали. Теперь вернитесь к рычагу. Удерживая кнопку мыши, сдвиньте его в крайнее левое положение. Пройдите к скале и посмотрите на спираль. Зарисуйте увиденное на бумаге. Еще лучше сделать небольшую табличку. Возьмите лист бумаги и разделите его на пять вертикальных граф. Начинайте заполнять первую графу. После этого найдите на карте участок, отмеченный аналогичным символом и отправляйтесь к этому месту. Немного не доходя до конечного пункта, сверните направо.

Пещера и фонарь

Перед вами появится пещера. Войдите в нее и разыщите фонарь. Как видно, батарейки у него подсели. Потрясите его слегка и направьте на стены. Вы увидите, в общей сложности, девять символов, которые надо зарисовать, не занося их в таблицу. Выйдя из пещеры, следуйте к цели вашего путешествия.



Мумия мерзнет под пирамидой и вспоминает былые обиды.

Пещера с капающей водой

Перед вами промелькнет койот — отметьте этот факт в таблице. Вы придете к каменной плите, украшенной разнообразными начертаниями. Выберите среди них девять символов, увиденных вами в пещере. Задача слегка усложнена, так как рисунки замаскированы. Закончив набор, повернитесь налево и активируйте значок

на скале. В результате появится вход в пещеру, в которой вы увидите странный символ, чем-то напоминающий глаз. Прислушайтесь к звукам капающей воды внутри пещеры. Занесите ваши наблюдения в таблицу и возвращайтесь к каменному механизму.

Каменный механизм (вторая загадка)

Сдвиньте рычаг направо, не доводя его до вертикального положения. Подойдите к скале и взгляните на спираль. Заполните очередную графу в табличке. Затем отыщите соответствующий символ на карте и идите в это место. По дороге вы заметите белку — обратите на это внимание.

Пещера с пляшущей фигуркой

Разыщите палку и подцепите немного меда из улья. Этой же палкой ухватите желудь, застрявший в трещине. Далее найдите на скале изображение желудя и примените вашу находку. Зайдя в появившуюся пещеру, возьмите из коробка спичку и, повернувшись направо, зажгите ее о камень. Затем разведите костер и, развернувшись, поглядите на фигурку, пляшущую на стене. Пометьте для себя треск огня и настенное начертание.

Механизм с рычагами (третья загадка)

Вернувшись к каменному устройству, передвиньте рычаг вправо, но не до конца. Как всегда, подойдите к скале и взгляните на спираль (не забывайте о таблице).

История с птичьими перьями

Придя к точке, отмеченной на карте, вы увидите изображение пера на скале и пять отверстий под ним. Слева от вас нарисовано пять различных птиц, перья которых вам надо разыскать и разместить их по порядку в упомянутых отверстиях. Птицы издают характерные звуки, поэтому двух можно легко распознать — это сова и дятел. Средняя сильно смахивает на орла, но на самом деле это ворона. Вы можете найти больше пяти перьев и какое-то из них окажется лишним. Примечательно, что вы не можете взять больше одного пера за раз. Четыре пера лежат неподалеку и только за одним придется побегать. Если вам неохота тратить на это время, то посмотрите на карту. Перо находится у развилки, которая расположена прямо под вами. Перья, озвученные подобно птицам, должны быть подобраны в следующем порядке, глядя слева направо: большое разноцветное перо, совиное, черное, широкое серое и белое перо дятла.

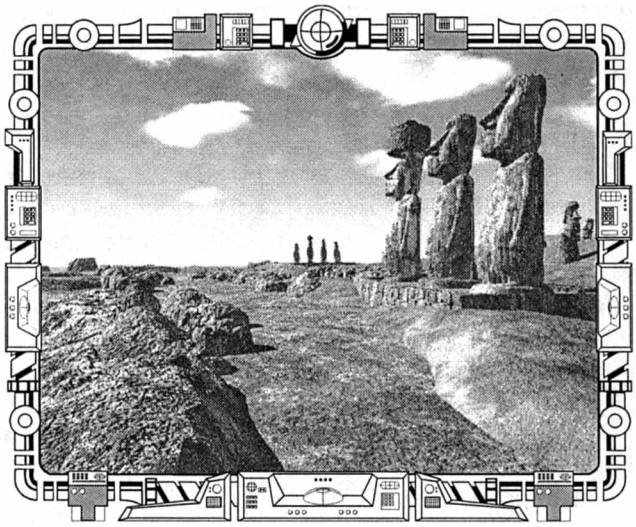
В пещере

Собрав требуемые перья, активируйте наскальный символ. Слева от вас откроется пещера. Внутри вы увидите некую длинноклювую птицу. Помимо нее обратите внимание на шорох листьев и ворон, окруживших вас. Не забудьте заполнить таблицу и ступайте к каменному механизму.

Каменный механизм (четвертая загадка)

На сей раз поверните рычаг направо до упора. Посмотрите на спираль и, найдя нужную точку на карте, отправляйтесь на место. Перед вами промелькнет птица — не то орел, не то ястреб.

Стрельба из лука



Жертвы Горгоны три тысячи лет не могут даже сходить в туалет.

Вскоре вы увидите лук. Вы должны зарекомендовать себя как искусный стрелок. Цель стрельбы находится довольно далеко — это ромбовидное отверстие в обломке породы. Чтобы выстрелить, надо сперва щелкнуть мышкой по луку (появится стрела), затем, удерживая кнопку, отвести стрелу как можно дальше, выверить прицел и выстрелить. Однако, вас подстерегает небольшая проблема. На стрелах отсутствуют наконечники, и их уносит далеко в сторону от цели. Впрочем, у камней неподалеку вы отыщете их без особого труда. Наконечник (их дадут три и все разной формы) насаживается на стрелу простым щелчком мыши. Тем не менее, попасть в цель — задачка не из простых. Если вам не повезет в самом начале, то приготовьтесь к изнурительной стрельбе. К счастью, у вас будет бесчисленное количество наконечников. У вас есть выбор: сохранить игру перед тремя выстрелами и загрузить ее в случае неудачи или подбирать у камней очередной набор наконечников. Пожалуй, второй вариант предпочтителен.

Новая пещера

Наконец, попав в “яблочко”, войдите в пещеру, которая откроется в скале. Вас ждет очередной рисунок в виде бегущих бизонов и звуки грома. Заполнив очередную графу таблицы, идите к каменному механизму.

Устройство с рычагами (нейтральное положение рычага)

Поставьте рычаг в вертикальное положение. Затем найдите на карте пункт, отмеченный четыремя маленькими прямоугольниками. В настоящее время он находится прямо под вами.

Плиты с символами

Придя в это место, вы увидите четыре плиты с множеством символики на них. Вас выручит таблица: выберите подходящие символы для каждого положения спирали. Задача упрощается, так как значки озвучены. Начиная слева направо, это выглядит так — ворона и лист, ястреб и гром, белка и огонь, койот и капли воды. Закончив набор, активируйте знак спирали, расположенный над плитами.

Пещера и генетический образец

В приоткрывшейся пещере вы найдете второй, вслед за скарабеем, генетический образец. На сей раз это пчела. Взяв его и прослушав сообщение, отправляйтесь в сторону деревни (верх-

няя часть карты). Кстати, если вас не утомили многочисленные загадки, попробуйте справиться с одной “побочной”.Сразу скажу, что за ее решение вы получите очередное сообщение из прошлого, и только.

Загадка со змеей

Продолжая идти к деревне, взгляните на карту и отыщите на ней трубку (справа сверху). Сделав небольшой крюк, вы окажетесь у входа в очередную пещеру. Внутри вы увидите наскальное изображение гремучей змеи, поделенное на множество кружочков, под которым находятся восемь следов самых разных зверей и птиц. Повернувшись налево, вы увидите загадочный круг и те же самые восемь следов. Ваша задача заключается в расстановке следов на теле змеи. Набор должен быть произведен в определенной последовательности, неясной на первый взгляд. Всего одна ошибка, и работу можно начинать заново. Решается эта задачка довольно-таки просто. Нетрудно заметить, что кружки на змее изогнуты под разными углами. Ваши перемещения совпадают с движением по сторонам вписанного в окружность восьмиугольника. Стрелки на круге слева от вас указывают направление движения и, само собой, подходящий след. Обозначив следы буквами от **А** до **З** (слева направо), активируйте символы в следующем порядке: **В2**, **Г2**, **Ж1**, **Е1**, **Ж2**, **Г1**, **Б1**, **Г1**, **Б1**, **В1**, **З1**, **Д1**, **А1**, **Д1**, **З1**, **В1**, **Б1**, **Г2**, **Ж1**, **Г1**, **Б1**, **В1**, **З1**, **В1**, **Б1**, **Г2**, **Е1**, **А1**, **Е1**, **Ж1**. После успешного завершения набора змея потрясет хвостом. Далее повернитесь направо и пройдите к тлеющему костру. Щелкните мышкой в районе дымящейся трубки и прослушайте послание. Оно касается истории древней цивилизации, некогда обитавшей в этих местах. Чтобы выслушать весь рассказ, щелкните мышью пять раз.

На подходе к деревне

После этого все пути ведут к деревне. У растений вы найдете копье. Отойдите назад, повернитесь налево и проткните копьем несколько кактусов, пока растение за ними не “подрастет”. Копье исчезнет, когда вы добьетесь цели. Пройдя вперед, вы попадете в деревню.

Змея и трещотка

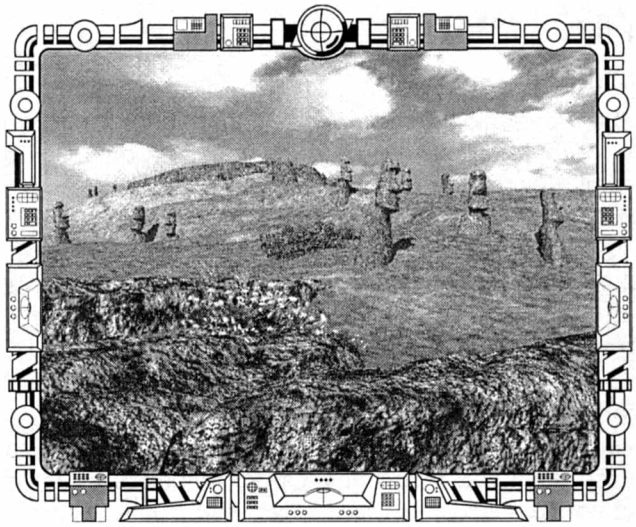
Оглядитесь вокруг. Из корзины возьмите трещотку. Затем щелкните мышью по змее, свернувшейся клубком перед входом в дом. Змея издаст комбинацию звуков, которую вы должны повторить, используя трещотку. Это совсем несложно. Змея превратится в лестницу, и вы сможете забраться наверх.

Ткацкий станок

В комнате вам предстоит показать себя в качестве искусного ткача. Слева от “ткацкого станка” возьмите иголку и положите ее в корзину, которая находится рядом с аппаратом. Затем возьмите красный клубок и положите его в ту же корзину. Если щелкнуть по нему мышкой, то появится конец нитки. Затем щелкните по игле — нитка будет вдета. Далее щелкните по станку, а затем по поперечной рукоятке. В результате появится часть узора. Проделайте такую же операцию с двумя оставшимися красными клубками, чтобы завершить работу. Внимательно разглядите узор и перерисуйте его. Вслед за этим выходите из комнаты. Здесь и далее не забудьте, что по лестницам спускаются спиной вперед.

Барабаны

Затем разыщите комнату с барабанами. Обратите особое внимание на настенный узор, напоминающий кленовый лист. В помещении находятся пять барабанов, а рядом лежит барабанная палочка. Вам надо повторить мелодию, которую играют висящие под потолком безделушки. Это намного сложнее, чем в истории со змеей. Пронумеруйте барабаны в порядке от одного до пяти, глядя слева направо. Возьмите палочку и отстучите в таком порядке: **2**, **5**, **3**, **1**, **4**. Вы сможете попасть в другую комнату.



Несанкционированный митинг каменных истуканов.

Рисунок на стене

Войдя, подберите тлеющую палку и осветите отверстия в стене. В четырех находятся самые препротивные существа, и только в одном лежит тряпка. Возьмите ее и смочите в воде. После этого протрите тряпкой стену, чтобы увидеть очередной рисунок. Перерисуйте его и выходите наружу.

Спираль и листья

Во дворе найдите спираль, которая схожа с предыдущими, но находится на земле. Подойдя вплотную вы увидите, как листья плавно опускаются на спираль. Очевидно, что вам надо завершить некую логическую цепочку. В ямках не хватает трех листочков. Вам надо выбрать подходящие и заполнить свободные углубления. Изучив порядок, в котором лежат листья, вы поймете, что цепочка должна быть закончена теми же листьями, с которых она началась. Крайним окажется узкий зеленый лист, затем два красных узких листа. Зеленый лист может лечь не так, как это необходимо — попробуйте взять другой. Когда расстановка будет завершена, вы получите лист той же формы, что в музыкальной комнате.

Дорога к машине времени

Придя в эту комнату, соедините лист с его настенным изображением. Откроется новое помещение. В нем вам предстоит активировать семь символов, которые попадались вам на протяжение уровня. Четыре из них вам встречались в пещерах при выполнении задач с различным положением рычага, один вы могли видеть на найденном генетическом образце, два оставшихся — на стенах дома в деревне. Заметьте, что стрелки, расположенные внутри круга, синеют при выборе верного символа. Когда все стрелки задействованы, щелкните мышкой по центру круга. Вы получите доступ к машине времени. Выслушав речь незадачливого профессора, щелкните по второму справа символу, затем по глобусу.

Майя (Mayas)

Путь к храму

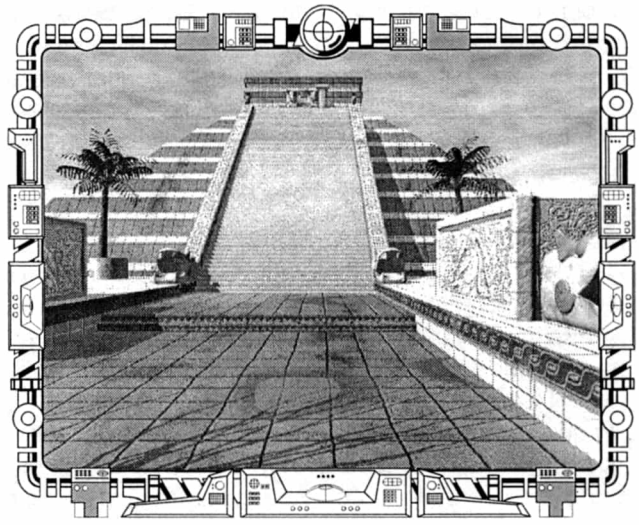
К сожалению, на этом уровне подробная карта отсутствует. Попытаемся обойтись без нее. На старте вы можете двигаться только в одном направлении. Дойдя до каменных плит, внимательно посмотрите на символы, изображенные на них. Какие-либо закономерности заметить трудно, однако один из значков на каждой из плит выделяется на фоне остальных. Далее вы подойдете к храму, но вход окажется блокирован. Очевидно, что нужен некий ключик. Возвращайтесь к самой первой паре плит и покрутитесь вокруг. Вы заметите причудливое растение цвета морской волны, которое скрывает в себе заветную статуэтку. Возьмите ее и отправляйтесь к храму.

Игра в цвета

Используйте статуэтку, чтобы поиграть с саламандрой. Задача неимоверно проста — повторить порядок, в котором саламандра изменяет окраску. При этом вам надо воспользоваться шестью цветовыми квадратами, находящимися прямо под саламандрой. Как только вы добьетесь своего, саламандра пропадет, и более ничто не препятствует вашему продвижению.

Задачка с цифрами

Зайдя в храм, оглядитесь вокруг. Если желаете, можете проследовать далее и взглянуть на другие храмы. Все они пока что закрыты для доступа. Пора вернуться в храм и для начала решить простенькую головоломку с цифрами на табличке (она находится справа от главного входа). В дневнике профессора содержатся полезные сведения на эту тему. Итак, точка равна единице, а черточка соответствует пяти. Задача заключается в том, чтобы цифра первого горизонтального ряда, сложенная с цифрой второго горизонтального ряда, в сумме дала цифру третьего ряда. Само собой, все цифры должны задействованы. Представьте, что цифры отмечены как **1**, **2**, **3** и т.д. считая слева направо с верхнего ряда. Наберите следующую комбинацию: **1-6-9**, **2-7-12**, **3-8-10**, **4-5-11**. Дело в шляпе! В стене появится рукоятка. Дерните за нее и повернитесь налево.



От чего исчез Майи, мы пока еще не знаем.

Знак черепа

Сейчас вы можете перемещать сферу (согласитесь, что нечто похожее вам уже доводилось видеть). В данный момент сфера покоится в левом краю. Сдвиньте ее на одно деление вправо. Скульптура примет очертания черепа. OK. Идите к каменным плитам и найдите на них знак черепа (он

теперь слегка выделен). Активировав его, вы увидите еще три подсвеченных значка. Непременно сделайте их снимок. Затем — обратно в храм, на сей раз к древнему календарю. Его вы сможете найти справа от таблички с цифрами.

Установка значений на календаре

Календарь состоит из трех колес, меньшее из которых имеет восемь, среднее — двенадцать, а большее — шестнадцать делений. Немного подвигайте колеса, чтобы понять, как они сцеплены между собой. После этого откройте фотоальбом, где бережно хранится ваш последний снимок. После того, как символы надежно запечетлелись в памяти, вернитесь в игру. Вам надо уравнять три знака по центру. Идеальное решение представляется таким. Сперва покрутите любое из колес левого круга и выставьте требуемый символ в центральном колесе. Далее смещайте правое колесо, пока не найдете нужный знак. Теперь самое время подобрать цифру. Для этого (способы могут отличаться друг от друга) сдвиньте левое колесо на один знак вниз. Проделайте подобную операцию с правым колесом. Затем сместите на знак вверх центральное колесо. При этом все колеса уйдут вверх. Повторяйте весь цикл, пока не услышите победный звуковой сигнал.

Сборка скелета

Покончив с расстановкой значков, выйдите из храма и разыщите строение, у фасада которого вам приветливо улыбаются черепа. Внутри вас ожидает скелет, развалившийся на части. Пора заняться его сборкой. Строительного материала для этого более чем достаточно — кости валяются прямо под скелетом. Учтите, что единственная ошибка окажется фатальной и реконструкцию придется начинать с нуля. На всякий случай сохраните игру и приступайте к работе. Более светлые кости относятся к левой части скелета. Начните с левой ноги (глядя от вас). Она состоит из двух кусков. Правую ногу собирать несколько труднее, так как в ней четыре части. Разделавшись с ногами, сохраните игру и переходите к верхней части скелета. В правой руке всего две составляющие, однако левая рука, кажется, утеряна навсегда. Ее верхняя часть состоит из двух костей, далее две тонкие косточки, и, как последний штрих, пальчики. Наградой за труды станет шарик, выступающий изо рта скелета. Возьмите его, развернитесь и вставьте шарик в центр окружности. Просмотрите послание, а затем сделайте снимок появившихся на экране символов. Дело сделано.

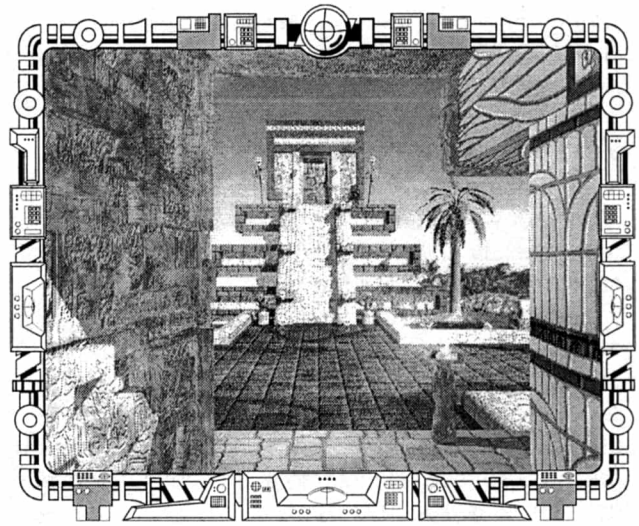
Знак обезьяны

Вернитесь к двигающейся сфере и сдвиньте ее на одно деление вправо. Статуя станет похожей на обезьяну. Далее все по плану. На каменных плитах найдите изображение обезьяны, сделайте снимок трех символов (цифра может не попасть в кадр, но она вам и не нужна), после чего выставьте их на календаре.

Паучок в лабиринте

Найдите храм обезьяны, где вам предстоит провести паучка по лабиринту, полному вражеских паучков. Передвигаясь между черными квадратами вы медленно, но верно приближаетесь к цели — синему шарику. Методы прохождения лабиринта слишком просты и не нуждаются в пояснениях. Единственный совет: ухватившись за паучка, старайтесь не отпускать мышь до

начала следующего отрезка. Как и прежде, шарик достается вам, он вставляется в центр окружности, etc. Не забудьте запечатлеть рисунок появившихся символов, вслед за чем проследуйте к излюбленной сфере.



Здесь Майи сушили набедренные повязки.

Знак ягуара

Еще один поворот вправо, и статуя превращена в ягуара. Нет сомнений, что вы в курсе, как открыть храм ягуара. Дорога до него проста — все время прямо и на самый верх. В помещении святилища разыщите зеленого идола и посмотрите на четырехцветный круг наверху. Отметьте на бумаге расположение цветов. Эта запись понадобится для решения задачки, которая приготовлена для вас слева от выхода. Четыре значка должны быть расставлены согласно настенному рисунку, учитывая цветность. В итоге вы получаете голову ягуара.

Золотая голова ягуара

Но от самой головы, оказывается, не так-то много толку. Куда полезнее может быть металл, из которого она отлита. Следуя этому предположению, подойдите к куче черепов и сверните налево. Положите голову над пламенем и подождите, пока она расплавится. Приблизившись, вы увидите, что голова превратилась в раскаленное сердце. Отойдите на шаг и полейте отливку из ведра. Сделайте небольшую паузу, чтобы дать сердцу остудиться (оно заметно потускнеет), после чего возьмите его. Получив сердце, развернитесь и вложите его в чашу, которую держит зеленый идол. Вы получите цветистый шарик, чье применение понятно без слов.

N.B. Не забывайте делать снимки там, где без этого не обойтись.

Знак саламандры

Назад к сфере, еще одно деление вправо. Статуя превратится в саламандру, чье изображение и требуется найти на каменных плитах. Как обычно, выставьте символы на календаре и вперед! Путь несколько напоминает дорогу в храм ягуара, однако сейчас вам предстоит спуститься вниз. Продвинувшись, вы упретесь в изрядно провисший перекидной мост.

Игра у моста

Справа от моста вам предстоит состязание в игре под условным названием “Кто кого”. Правила игры таковы. Из двух черепов вылазит всякая нечисть и меряется силами друг с другом. Всего их трое — лягушка, скорпион и паук. Победители известны заблаговременно: скорпион жалит лягушку, та, в свою очередь, съедает паука, последний не остается в долгу и обволакивает паутиной скорпиона. При встрече равных соперников дело заканчивается миром. Битва с

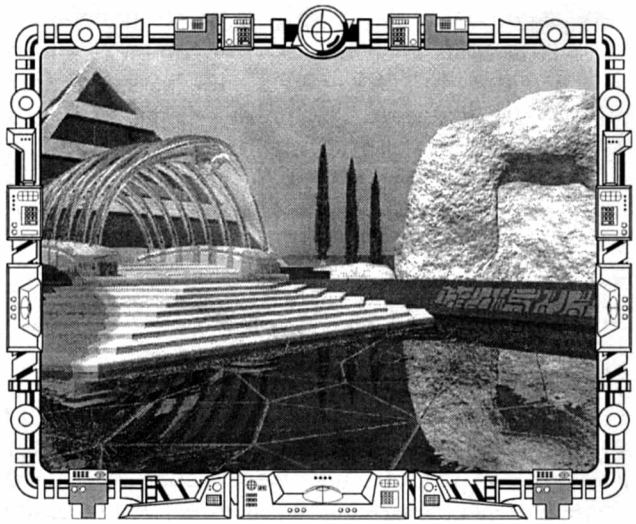
невидимым оппонентом состоит из трех раундов, в каждом из которых вы должны взять верх трижды. Можно долго изучать алгоритм поведения соперника, предугадывая его очередной ход. Однако предпочтительнее выглядит вариант сохранения игры после каждого удачно проведенного раунда. В этом случае бои будут закончены в более короткий срок. Призом за победу станет возможность пройти по мосту, вновь обретшему свою упругость.

В джунглях

Миновав мост, вы попадаете в живописные джунгли. Продираясь сквозь заросли, изредка оборачивайтесь назад. В ветках вы приметите цветок, на фоне которого курсор превратится в "руку". Игнорируйте этот предмет и продолжайте идти вперед. Подойдя к гигантской голове, повернитесь направо и подождите, пока паук оставит паутину. Затем возьмите зеленый камень и вставьте его в левый глаз головы. Надавите на глазницу и развернитесь. Из цветка возьмите желтый камень и вставьте его в правый глаз головы. Надавив на глазницу, вы получите мачете. Разрубите им ветки справа от головы и идите к храму саламандры.

Загадка с саламандрой и черепами

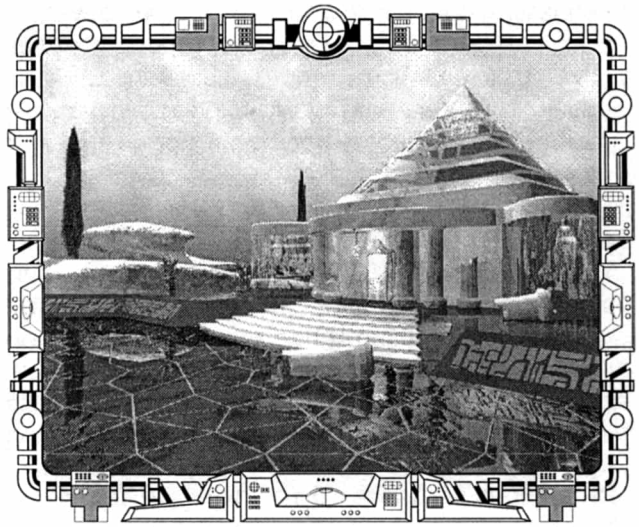
Оказавшись внутри храма, разыщите серую чашу, стоящую рядом с настенным изображением саламандры. В чаше находится сердце. Берите его и идите к крокодилу. Положите сердце на золотую подставку перед крокодилом. Вы сможете принять участие в решении загадки с бегающей саламандрой. Черепа, как нетрудно заметить, пронумерованы цифрами от четырех до восьми (черточка обозначает пять, а точка единицу). Черепа поделены на две группы — левую и правую. Нажмите на левый череп, и саламандра побежит в направлении против часовой стрелки, на правый — саламандра двинется вспять. Суть в том, чтобы саламандра побывала на всех ступеньках, при этом ни разу не повторившись. Однако, порядок, в котором должна бегать саламандра, пока остается неясен. Бросайте все и идите к кругу, в центре которого нарисована саламандра. Приблизьтесь вплотную и повернитесь направо. В левом нижнем углу возьмите манускрипт. На нем изображены головы красного и черного цветов. Каждая голова соответствует определенному числу (вы можете навести справки в журнале профессора). Записываем на бумагу последовательность чисел (слева направо, сверху вниз), указывая цвет: **5Ч**, **4Кр**, **5Ч**, **5Ч**, **4Кр**, **6Ч**, **6Ч**, **5Кр**, **5Кр**, **8Ч**, **8Ч**, **5Кр**, **8Кр**, **8Кр**, **5Кр**, **5Кр**, **8Ч**, **6Ч**, **8Кр**, **4Кр**, **8Кр**, **5Ч**. Возвращайтесь к черепам и посмотрите на них внимательней. Число четыре присутствует только слева, справа его нет. Следовательно, красные цифры — это левые черепа, а черные — правые. Можно начинать набор. В конце вы получите саламандру. Отступите на шаг и повернитесь налево.



Майская демонстрация, ой, простите реставрация.

В подземелье

Приблизившись, приоткройте тайник на полу. Затем используйте саламандру. Сделайте шаг назад. Теперь вы можете спуститься вниз. Сверните влево, когда это станет возможно. Перейдите через деревянный мостик и игнорируйте следующий поворот влево. Дойдя до зеленой саламандры, повернитесь налево и возьмите третий генетический образец. Из поднявшейся колонны возьмите молот. Чтобы освободить проход, положите на колонну четыре черепа и большой коричневый обломок. Затем повернитесь налево и пройдите вперед до упора, вновь налево и вперед. Щелкните мышкой по изображению молота. Вы услышите мелодию, которую надо повторить, ударяя молотом по "сосулькам". Представьте, что "сосульки" пронумерованы от одного до пяти, считая слева направо. Порядок таков: **5**, **3**, **4**, **2**, **2**, **5**, **5**, **1**. Идите прямо и возьмите желтый шарик из руки скелета. Для того, чтобы завладеть им, придется хорошенько встряхнуть скелет. Дело сделано. Поднимайтесь обратно в храм и используйте шарик, как обычно. Снимите рисунок и идите к каменной голове в джунгли.



Майский публичный дом, ой, простите, публичная библиотека.

Воссоздание картинок

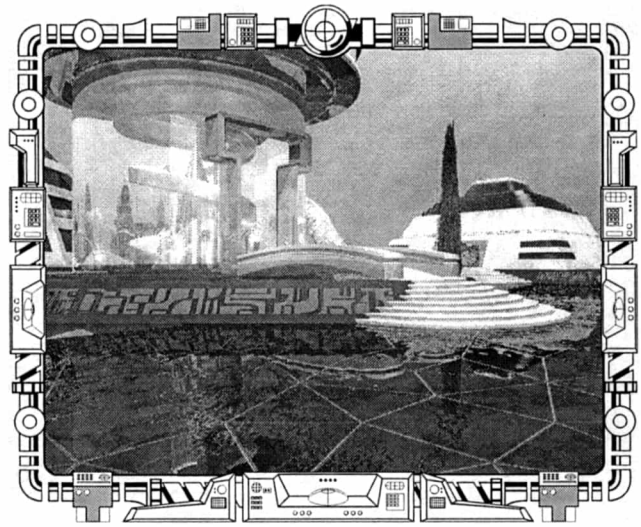
Находясь прямо перед ней, сверните налево и пройдите к храму. В центре круга не хватает камня, поэтому развернитесь и подойдите к валяющейся на траве голове. В правом нижнем углу вы найдете требуемый синий камень. В храме вас ждет непростая задача — собрать четыре картинки, чьи фото должны были у вас сохраниться. Приглядевшись, вы заметите, что каждому рисунку соответствует определенное число. В одном из рисунков не хватает фрагмента, иначе у вас не было бы пространства для передвижения. Собрав рисунки воедино, вы получите доступ к машине времени. Выслушав профессора, щелкните по среднему символу, далее — по глобусу, ибо впереди — Атлантида.

Атлантида (Atlantis)

Посещение храмов

Перед вами ослепительная синева царственной Атлантиды. Прежде чем начать путешествие, взгляните на рисунок в дневнике профессора. Мир Атлантиды (по крайней мере та его часть, в которой вам предстоит побывать) состоит из четырех храмов. В центре расположен лифт, способный переправить вас на другие уровни. Для начала посетите поочередно все четыре храма. Особое внимание обратите на форму купола каждого храма. Зайдя в храм (это касается любого из них), активируйте все мониторы, прослушайте все послания, какие сочтете интерес-

ными. В стенах каждого из храмов найдите таинственный знак и зарисуйте его (возможен снимок). В одном из храмов знак находится на полу. Сопоставьте знаки с формой куполов и двигайтесь к лифту (центр этой своеобразной площади).



Этим постройкам не дожить до наших дней...

Спуск вниз

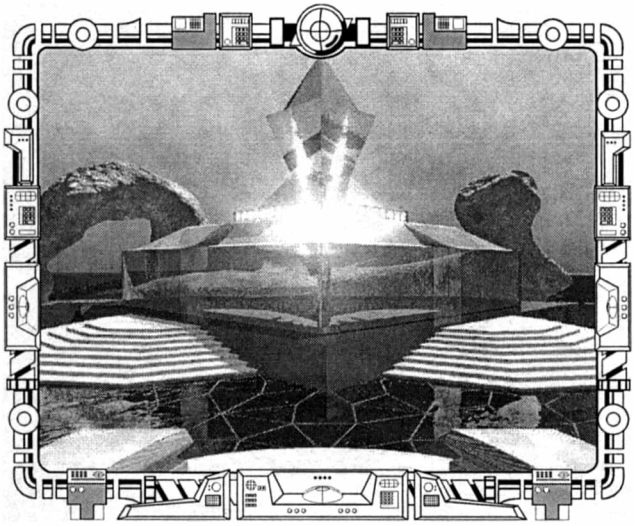
У входа повернитесь направо и наберите подходящие символы. После этого нажмите свободную пятую кнопку, и путь к лифту освободится. Войдя в лифт, развернитесь и изучите контрольную панель. Один из символов подсвечен, активация левого ни к чему не приведет, поэтому нажмите на правый знак. Лифт спустит вас вниз. Вы подошли слишком близко, и с этого момента вас подстерегают настоящие опасности. Не теряя времени, сохраните игру, после этого выйдите из лифта и сверните направо. Приблизившись к роботу, вы заметите, что он подзаряжается. Хватайте зарядное устройство, выполненное в форме кристалла, и как можно быстрее возвращайтесь в лифт.

Разведка боем

Вставьте зарядное устройство в отведенное для него место на контрольной панели и активируйте левый символ. Вы поднимитесь на верхний уровень. Сохраните игру (в любой момент вас может убить робот) и выходите из лифта. Поскольку вам предстоит действовать быстро, сперва лучше потренироваться. Слева от лифта вам предстоит решить две загадки. В одной из них голубые кружки чередуются с белыми — нужно всего лишь выставить требуемую последовательность. Проблем возникнуть не должно, так как вся стена усеяна правильными ответами. Зарисуйте порядок чередования на бумаге, чтобы он был под рукой. Напротив находится вторая головоломка. Она состоит из шести трехцветных кружков. Красные сектора должны смотреть в центр. Щелкая курсором по желтым стрелкам, вы постепенно достигаете желаемого. Проведя рекогносцировку, возвращайтесь в лифт. Если кристалл пропал (или вы пострадали от робота) загрузите последнюю сохраненную игру.

Простановка голубых кружков

Возьмите зарядное устройство и положите его на площадку, которая находится прямо перед входом в отсек с бело-голубыми кружками. Затем войдите в отсек и измените белые кружки на голубые, стараясь не допустить ошибок. Закончив набор, выходите. Настало время разделаться со второй задачкой. Вы можете попробовать решить ее самостоятельно. Не забывайте, однако, что робот по-прежнему угрожает вам.



"С чем ассоциируется у вас эта картинка?" (психологический тест)

Задачка с трехцветными секторами

Наиболее эффективным представляется следующее решение: левая стрелка, правая, левая верхняя, правая верхняя два раза. Щелкните по центру круга и сделайте шаг назад. Вы окажетесь в боевой машине, вооруженные неким лазерным оружием.

Расправа с роботом

Через пару секунд покажется робот, агрессивный как никогда. Стрелять по нему бесполезно — он все равно вас достанет. Как можно быстрее возьмите в прицел кнопку над входом в отсек и стреляйте по ней. Как только вы попадете, появится силовое поле и робот окажется запертым в отсеке. Теперь он обезврежен. В этом помещении больше задерживаться ни к чему. Пройдите налево в следующий зал.

Финал игры

Справа от входа вы найдете четвертый генетический образец. Щелкнув по любому из ранее найденных вами образцов (предварительно вызвав их с помощью клавиш Ctrl+G или через главное меню), вы соберете все четыре образца воедино. Развернувшись, вы сможете пройти к машине времени. Профессор станет умолять, чтобы вы отдали генетические образцы ему, однако ничего хорошего из этого не получится. Включится режим самоуничтожения станции, и вы погибнете. Вместо этого, вернитесь к месту, где вы взяли образцы, повернитесь налево и пройдите до конца. Щелкните по панели и положите образцы в образовавшееся углубление. Теперь нельзя терять ни секунды. Идите к машине времени и активируйте правый крайний символ. Вслед за этим щелкните по глобусу. Вы освободите профессора. После этого как можно быстрее двигайтесь к лифту. Внутри вы заметите мерцающий знак. Щелкните по нему, и вы спасены. Впереди у вас Нобелевская премия, контракты на миллионы долларов и т.п. На этом игра заканчивается.

Профессор спасен, а тайна Атлантиды раскрыта. Газеты полны информации о гуманоиде земного происхождения, найденном на борту НЛО. Такова развязка этой замечательной игры. Остается неясным, получит ли она продолжение. То, что у подобных игр найдется масса почитателей, представляется совершенно неоспоримым фактом.

Titanic: Adventure out of Time

Титаник: приключение вне времени

Издатель	**GTE Entertainment**
Производитель	**Cyberflix**
Год выпуска	**1996**

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Операц. система	**только W95**
Объем	**1CD**
Графика	**высокое разрешение**
Ролики	*иллюстративные, синтез с наложением оцифровки*
Задние планы	*все синтезированные, очень детальные*
Оперативный 3D синтез	*не используется*
Управление	*клавиатура и мышь*
Особые требования	*отсутствуют*

РЕЙТИНГ

Суть игры	*специальный агент, плывущий на обреченном корабле, пытается распутать клубок загадок и взять события под контроль*
Мир игры	*мир контрастов богатства и нищеты, оскал капитализма начала XX века*
Тип игры	*довольно классический квест, с акцентом на общение*
Атмосфера игры	*одурманивающий коктейль роскоши и интриг*

Графика	*просто замечательно*
Звук	
атмосфера	*очень удачная*
музыка	*почти сильно*
шумы, эффекты, голоса	*профессионально*
Концепция	*довольно искусственно*
Заставка	*не слишком хорошо*

Оригинальность	
на сегодня	*достаточно хорошо*
на момент появления	*достаточно хорошо*
кроме игр той же серии	*нет таких*
Сюжет	
игровой мир	*достаточно хорошо*
предистория	*непонятная*
вживаемость в процесс	*полнейшая*
набор вооружений	*условный*
общее впечатление	*весьма захватывает*
Жестокость	*почти нет*

Полное воссоздание исторической атмосферы до деталей. Очень классные актеры на озвучивании.

Изображение не на полный экран, слишком натянутая и искусственная концепция.

Изумительно для любителей детективов и катастроф. Игра может быть занудной для предпочитающих сюжеты повеселее.

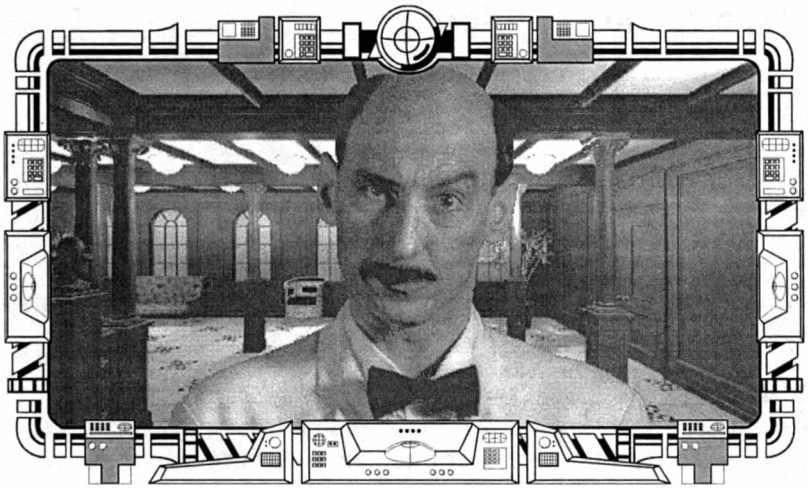
общий рейтинг

Игра под названием "Titanic: Adventure Out Of Time" была выпущена фирмой GTE в конце 1996 года. Трудно подходить к этому произведению компьютерного искусства с привычными мерками. Нет ничего проще, чем поставить диски в стоечку, а игре приклеить ярлычок. Однако, учитывая тематику, выбранную создателями игры, стоит уделить основное внимание событиям, приведшим к трагической гибели океанского суперлайнера. История "Титаника" нашла свое отражение в многочисленных статьях и книгах. Этой теме посвящены документальные и художественные фильмы, музейные экспозиции и страница в Интернете. В задачи описания не входит детальный пересказ хроники тех далеких времен. Для этого существуют другие источники. И все-таки краткий экскурс в историю не помешает. Тем интереснее вам покажется игра.

В конце прошлого века английский писатель Морган Робертсон написал книгу под названием '**Futility**' (Тщетность). Именно этот томик лежит в лондонской квартире главного героя игры. В книге рассказывалось о вымышленном гигантском корабле "Титан". В романе судно столкнулось с айсбергом и затонуло. Кто бы мог подумать, что спустя всего несколько лет жизнь пересечется с беллетристикой.

"Титаник" был спущен на воду в Белфасте в 1911 году. Длина судна составляла 269 метров, ширина более 28 метров, высота 53 с лишним метра. Почти год корабль достраивали и испытывали. Фирма **White Star Line** не жалела средств. В те годы путешественники любили роскошь и руководители компании спешили удовлетворить запросы придирчивой клиентуры. Отделка судна напоминала дворцовые интерьеры и запросто могла поразить неискушенного посетителя. Рекламная кампания без тени смущения представляла лайнер как непотопляемый. И в самом деле, шестнадцать водонепроницаемых отсеков, казалось, гарантировали полнейшую неуязвимость судна. Капитан простым нажатием кнопки мог закрыть герметичные двери, преградив тем самым доступ воды в остальные отсеки. Капитан Смит, а именно ему компания доверила "Титаник", был образцовым моряком, более тридцати лет проведшим на флоте. Он пользовался непререкаемым авторитетом среди подчиненных. Кроме него в тот несчастливый рейс отправились владелец **White Star Line** Брюс Исмей и директор-распорядитель построившей "Титаник" верфи Томас Эндрюс. Из пассажиров особо выделялись книгоиздатель Хенри Харпер, владелец отелей Джон Джэйкоб Астор, наследник богатого промышленника Бенджамин Гуггенхайм и совладелец торговой фирмы Исидор Страус. Обслуга корабля делала все, чтобы угодить высокопоставленным жильцам. На 1300 пассажиров, плывших на лайнере, приходилось около 900 членов экипажа. Стюарды и стюардессы порхали между каютами словно бабочки. Специально отобранные повара потчевали гостей отборными яствами. Было сделано все или почти все, чтобы создать праздничную атмосферу на судне. Но праздника не получилось ...

"Титаник" покинул Саутгемптон 10 апреля 1912 года. Сделав остановки в Шербуре (Франция) и Квинстауне (Ирландия), судно отправилось за океан. Конечным пунктом прибытия значился Нью-Йорк. Трагедия произошла воскресным вечером 14 апреля в 153 км от острова Ньюфаундлэнд. В 23.40 корабль напоролся на айсберг. Глыба льда вспорола обшивку корабля, пройдясь по ней будто нож по маслу. Затопленными оказались сразу пять отсеков, и несмотря на героические усилия команды стало ясно — "Титаник" обречен. Спуск шлюпок на воду начался в первом часу ночи и продолжался практически до последних минут. Однако мест в шлюпках хватило лишь каждому третьему. Призывы о помощи, без устали посылаемые терпящим бед-



Стюард по имени Жанна.

ствие кораблем, остались без внимания. Трудно представить, но в начале века радисты на судах не несли круглосуточной вахты. Поэтому сигналы с "Титаника" так и не дошли до адресата. В 2 часа 20 минут судно затонуло, унеся с собой около 1500 человеческих жизней.

В игре вы выступаете в роли британского секретного агента Карлсона. После короткой вступительной части вы перенесетесь на тридцать лет назад и попытаетесь исправить ошибки, допущенные в прошлом. Задачи вашей миссии не связаны напрямую с судном. Обнаружив важные документы, вы сумеете предотвратить угрозу двух мировых войн. Кроме того, царский режим сможет расправиться с самыми видными большевиками, и Октябрьская Революция в России не состоится. Таким образом, "Титаник" все-таки потонет, зато мир будет избавлен от надвигающейся катастрофы.

В заключение хочется сказать, что игра, безусловно, удалась. Достойная графика и медленная печальная музыка вкупе создают потрясающую атмосферу. Воспроизводя судно, создатели игры проявили небывалую скрупулезность и, несмотря на мелкие упущения, "Титаник" смотрится великолепно. Колоритные персонажи (а их в игре около тридцати) действуют вполне осмысленно, своевременно реагируя на ваши действия. Немногочисленные загадки достаточно своеобразны, а чемоданчик с динамитом и вовсе безусловная находка. Одним словом, "Титаник" — это прекрасная покупка за ваши деньги.

Главное меню

При игре в **Windows 95** работает автозапуск. Вам предоставлены следующие возможности:

Play	начать игру
Options	установка игровых параметров
Uninstall	удалить игру с жесткого диска
Exit	выход из игры

Установка игровых параметров (Options)

Joystick
Включить поддержку джойстика. Поставьте отметку напротив надписи **Enabled**.

Calibrate
Произвести калибрацию джойстика.

Sound
Произвести настройку звуковых параметров. Вы можете выбрать между 8 и 16 битами, а также изменить режим звучания с моно на стерео.

Try to change display resolution
Titanic работает корректно только при 256 цветах. Если количество цветов на вашем компьютере отлично от вышеуказанного, игра попытается самостоятельно изменить цветовое разрешение.

Eject CD when switching disks
При необходимости сменить диск игра произведет автоматическую выдачу диска. Если **Windows** сообщает об ошибках, уберите галочку рядом с соответствующей надписью.

Add or remove additional components
Добавление или удаление дополнительных компонентов. Выберите **Ok**, чтобы закрепить сделанные изменения или **Cancel**, чтобы отказаться от них.

Управление

При игре клавиатура и мышь одинаково полезны. С помощью клавиш вы можете передвигаться, подстроить громкость и цвета и т.д. Мышь служит для работы с игровым экраном.

Горячие клавиши

Esc — Прервать анимацию

← ↑ ↓ → — Управление движениями главного героя

A, W, D — Аналогично стрелкам

От Ctrl+) 0 до Ctrl+(9 — Регулировка громкости. При Ctrl+) 0 звук выключен, при Ctrl+(9 громкость достигает максимального уровня.

Ctrl+Q — Закончить игру и вернуться в **Windows**.

F1/F2 — Увеличить/уменьшить яркость

F3/F4 — Добавить/убавить красного цвета

F5/F6 — Добавить/убавить зеленого цвета

F7/F8 — Добавить/убавить синего цвета

F9 — Вернуть цвета к исходному состоянию

Немного полезной информации

В игре существует функция **Tour** (Экскурсия), используя которую, вы сможете изучить корабль, не приступая к самой игре.

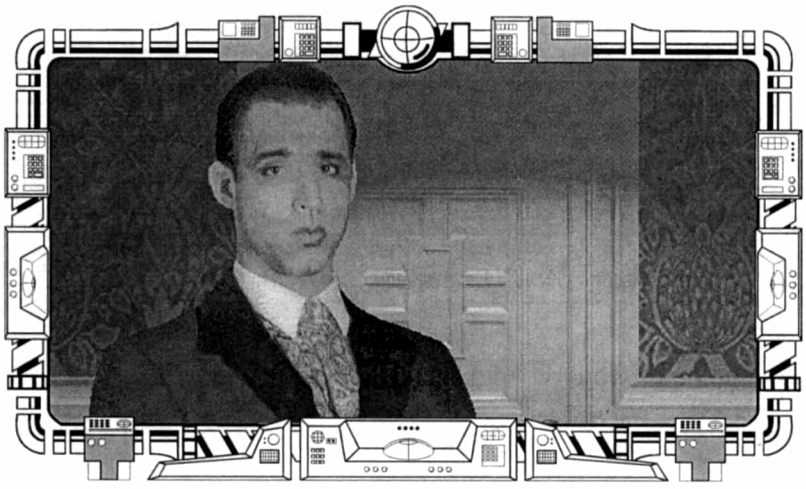
Для успешного завершения игры вам необходимо как можно больше общаться с пассажирами и командой судна. Особо полезны сведения, предоставленные мисс Прингл, мистером Трасском и экономом судна.

Если вы не расслышали какую-либо фразу, щелкните мышью по лицу говорившего. Фраза будет повторена.

По ходу игры возможны отклонения от описания. Каких-то участников событий вы встретите не там, где это указано. Помимо этого, на развитие событий существенно влияют ваши действия. К примеру, не найдя своевременно один из предметов, вы столкнетесь с новым поворотом в игре. В таких ситуациях берите инициативу в свои руки.

Описание игрового экрана

Основные события разворачиваются в игровом окне. С помощью стрелок ← и → вы сможете поворачиваться, а с помощью ↑ — идти вперед, но только тогда, когда стрелка внизу игрового окна становится зеленой. При красной стрелке проход запрещен, при желтой — возможен, но при совершении определенных действий. Интерфейс пользователя находится под игровым окном, но имейте в виду, что не все его компоненты будут доступны вам с самого начала, некоторые придется находить. Для осуществления действий в этой игре нет никаких специальных команд, все делается при помощи кликания на объект курсором мыши.



Какой-то будущий мертвец.

Спасательный круг

Щелкнув мышью по спасательному кругу, вы выведете на экран игровое меню с множеством разнообразных функций.

Часы

Подсказывают время, оставшееся для проведения поисков.

Сумка

Служит для хранения найденных предметов. Используя увеличительное стекло, вы сможете получше рассмотреть любую вещь. Для этого откройте сумку, щелкнув по ней мышью, активируйте выбранный предмет и лупу.

Братки его звали Белая Звезда.

Предмет

Слева от сумки на экране показан предмет, который может быть пущен в дело. Чтобы применить предмет, откройте сумку и активируйте его (появится подсветка). Затем ухватите предмет мышью и перетащите его в игровое окно. Чтобы дезактивировать все вещи, откройте сумку и щелкните по пустому месту (подсветка исчезнет).

Карта

Воспользовавшись картой, вы сможете определить свое местоположение. Кроме того, с картой ваши передвижения заметно ускорятся (см. ниже).

Игровое меню

В игровом меню вам доступны следующие функции:

Save

Сохранение игры (производится в стандартном окне **Windows**).

Open

Возобновить игру, записанную ранее (производится в стандартном окне **Windows**).

Quit

Выход из игры (аналогично Ctrl+Q)

Help

Общая помощь по управлению.

Credits
Информация о создателях "Титаника".

OK
Возврат в игру.

Direction Indicator
Клавиши управления передвижения. Для изменения конфигурации, предусмотренной по умолчанию, щелкните мышью по стрелке и нажмите новую клавишу. Для отключения индикатора поставьте переключатель в положение **Off**.

Volume
Изменение громкости от **Low** (Тихо) до **High** (Громко). Соответствует клавишам от Ctrl+0 до Ctrl+9.

Theme
Включить/отключить музыку.

Subtitles
Включить/отключить субтитры.

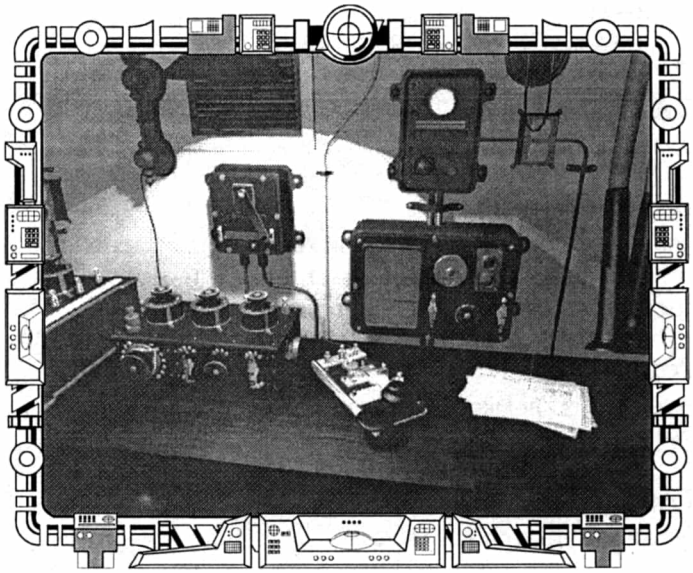
Полное прохождение

Вступление

Игра начинается 14 апреля 1942 года в лондонской квартире главного героя. Диктор читает по радио сводку военных новостей. Хозяйка требует оплаты за жилье. Игнорируйте ее вопли и обследуйте помещение. Прочитайте открытки, лежащие на письменном столе, и записку, которая находится в выдвижном ящике. Возьмите часы (стрелки часов остановились в 2.20, когда затонул "Титаник") и прослушайте сообщение. Посмотрите на модель "Титаника", украшающую камин. Продолжайте осмотр

Как жаль, что вскоре ее красотой будут любоваться лишь рыбы.

комнаты до тех пор, пока не начнется бомбардировка. Бомба угодит в дом, и после короткой анимации вы окажетесь на борту "Титаника" в собственной каюте.



Никто не услышит SOS.

Каюта С-73

Оказавшись в каюте, первым делом возьмите с постели сумку. Найдите часы, которые лежат на секретере рядом с умывальником. Откройте выдвижной ящик секретера и прочтите записку от Джорджии. Она хочет встретиться с вами на палубе этим вечером. В дверь настойчиво стучат. Открыв, вы увидите перед собой стюарда. На вас обрушится целый поток полезной информации. Наиболее ценные сведения состоят в следующем: стюард всегда готов явиться по вашему требованию. Чтобы вызвать его, надо позвонить. Звонок находится справа от входной двери. Ключ от сундука лежит в сумке. Для передвижения по кораблю можно пользоваться лифтом. Кроме того, лифтер, знающий корабль как свои пять пальцев, готов проконсультировать вас. Для получения информации о пассажирах корабля лучше всего обратиться к эконому (**Purser**). Его контора находится на палубе С. Некий мистер Траск может сообщить подробности о предметах, найденных вами. Он где-то на борту. Мисс Прингл желает встретиться с вами. Она проживает в каюте второго класса **F-34**, но в настоящее время находится в гимнастическом зале (**Gymnasium**). Стюард снабдит вас картой корабля, которая позволит вам сэкономить уйму времени. Как нетрудно заметить, на корабле восемь палуб. Иконки в нижней части окна позволят вам выбрать палубу, на которую вы хотите переместиться. На карте вы заметите участки, выделенные розовым цветом. В эти места вы можете направиться напрямую, щелкнув по выбранному месту мышью. Мигающая красная точка на карте обозначает ваше расположение на судне в сию минуту.

Сундук

Подойдите к сундуку и откройте его. Для этого надо сперва открыть сумку, щелкнув по ней мышью, а затем активировать ключ, щелкнув по нему. В результате ключ появится в игровом окне. Теперь ухватите его мышью и поднесите к сундуку. Справа вы увидите старинный патефон. Вставьте рупор и крутаните ручку. Вы прослушаете инструкции, касающиеся вашего пребывания на "Титанике". В ящике под аппаратом можно взять сменный валик, содержащий музыку. В одном из ящиков слева лежат секретные документы, описывающие обстановку в мире незадолго до первой мировой войны. Помимо этого, в нижнем ящике вы обнаружите

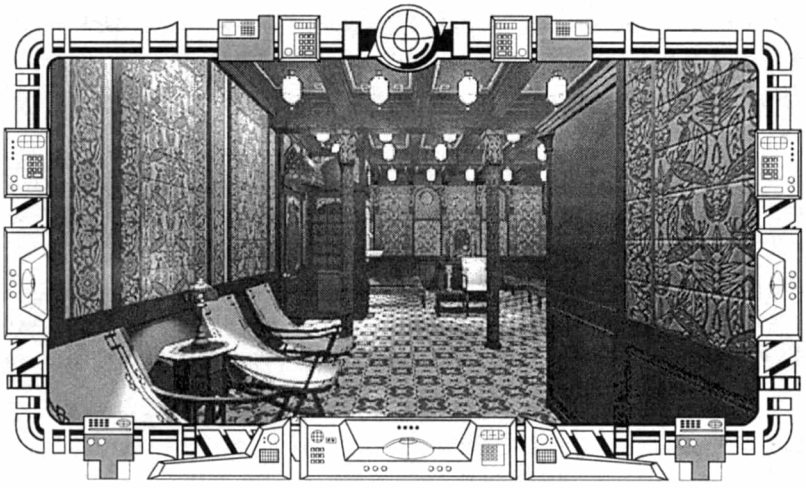
хитроумное кодирующее устройство. Закончив изучение содержимого сундука, отправляйтесь на поиски мисс Прингл.

Первые инструкции от мисс Прингл

Найдите на карте **Boat Deck**. На этой палубе расположен **Gymnasium**, который нам и нужен. Ближе всего от гимнастического зала находится **Grand Staircase**. Поскольку этот участок выделен розовым цветом, именно туда мы и перенесемся. Спустившись вниз по лестнице вы впервые встретите мистера Траска. Впрочем, пока он вам ни к чему. Сверяясь с картой, подойдите к двери с надписью **Boat Deck** и приоткройте ее. За ней вы увидите указатель, ведущий к **Gymnasium**. В гимнастическом зале вас ждет Пенни Прингл, сотрудница Secret Service. К сожалению, она не имеет возможности посещать первый класс, так как какой-то недоумок из центрального бюро заказал ей места во втором классе. Пенни даст вам поручение, суть которого заключается в розыске книги персидского поэта Омара Хайама. Двое немцев, Зейтел и Хадерлиц, любящие проводить время в кафе Паризиана, прячут книгу где-то на судне. Она предложит вам сходить в пункт связи и выяснить, не получал ли Зейтел телеграммы. Обнаружив Рубаят (таково название книги), вы должны отнести фолиант в каюту мисс Прингл. Завершая эпизод, можете поразмяться на снарядах.

Пункт связи

Выйти на книгу можно разными путями. Первый способ выглядит так. Выйдите из зала и откройте дверь с надписью **Boat Deck**. Пройдите на палубу и переберитесь на противоположный борт. Идите к носу корабля [↑]. По пути вас окликнут. Не обращайте внимания и продолжайте двигаться. Впереди вы увидите офицера Морроу. Если вы попытаетесь войти в **Wireless Room**, офицер остановит вас. Ваша цель — "разговорить" Морроу с тем, чтобы получить разрешение на посещение пункта связи. Вы должны задать офицеру такие вопросы (строгое соблюдение не обязательно):



Пустынный салон.

"The sea appears calm"

"You see a little worried about something"

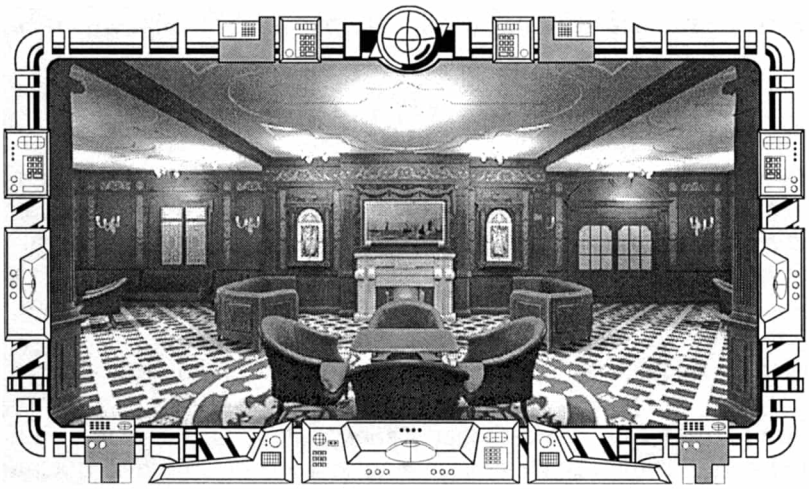
"What uproar?"

"You don"t like politics"

"What war was that?"

"No wonder moonless nights make you jumpy"

"Now, may I visit the wireless room?"



А айсберг уже лег на встречный курс.

В конце разговора Морроу позволит вам войти в **Wireless Room**. Среди телеграмм вы найдете шифрованное послание, адресованное в Германию. Оно попадет в вашу сумку. Выходите и возвращайтесь тем же путем.

Идите в свою каюту и откройте сундук. Достаньте криптограф (кодирующую машинку) из нижнего левого ящика. Подсоедините проводки и поверните переключатель, чтобы загорелась красная лампочка. После этого введите текст, который содержится в телеграмме. Набор может производиться как с помощью самой машинки, так и клавиатурой. После окончания ввода нажмите **Decode** и прочитайте сообщение, где указывается место хранения книги. Рубаят находится в третьей бойлерной, четвертый спускной желоб. Во второй части послания Зейтел обещает прислать человека за картиной.

Макс Зайдльман и прочие

Выяснить местонахождение книги можно и по-другому. Не доходя до **Wireless Room,** подойдите к мужчине, который звал вас. Его зовут Макс Зайдльман. Он приглашает вас пройти в комнату для курения, где вы сможете сыграть пару партий в блэкджек.

Но перед этим он сводит вас в кафе Паризиана. Там вы встретитесь с Зейтелем и Хадерлицем. Когда беседа подойдет к концу, возьмите со стола трубку Зейтеля.

Затем идите в **Smoking Room**. Макс представит вас Бьюику Ривьере. Если вы решите играть в блэкджек, то помните, что **Hit** значит взять дополнительную карту, **Showcard** — показать карту, а **Stay** — воздержаться. Выйдите из помещения и спуститесь вниз по лестнице.

Трубку Зейтеля надо отнести мистеру Траску. Как найти его, описано выше. Поговорите с ним и покажите ему трубку. Он отошлет вас в турецкие бани (**Turkish Bath**). Найти бани не составит труда. Зайдя внутрь, подойдите к крану и включите воду. Затем найдите зеркало и щелкните по нему. Вы увидите сообщение, аналогичное предыдущему.

Бинокль Морроу

Кроме телеграммы, с офицером Морроу связана еще одна история. Если вы захотите осмотреть капитанский мостик (**Bridge**), офицер преградит вам путь. Тем не менее, у вас есть шанс

пробраться на мостик. Морроу потерял свой бинокль. Когда вы его отыщете, путь к штурвалу будет свободен. Бинокль несложно обнаружить, походив по шлюпочной палубе (**Boat Deck**). Однако, если вы сделаете попытку изменить курс судна, Морроу отреагирует немедленно, удалив вас за пределы мостика. Очевидно, катастрофы избежать не удастся.

Просьба Дэйзи Кэшмор

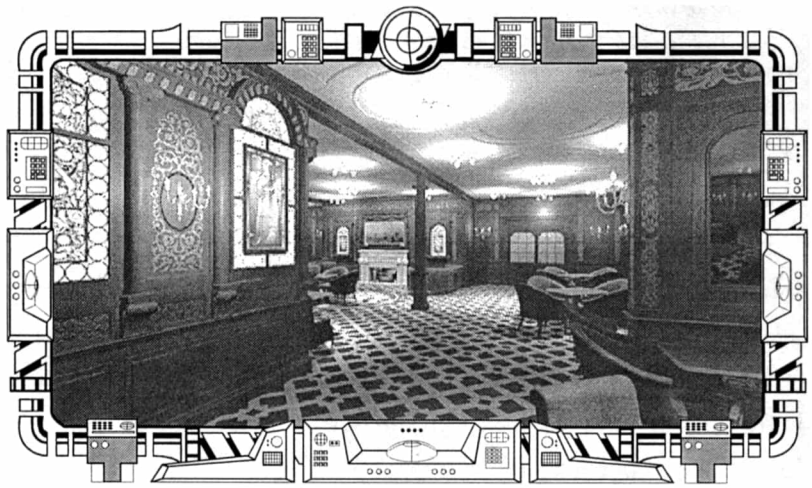
Рано или поздно вы повстречаете Дэйзи Кэшмор (встреча с ней может произойти где угодно). Помимо пустой болтовни она попросит вас об одолжении. Неизвестный мужчина пристально разглядывал Дэйзи за обедом, и теперь она хочет выяснить его личность. Его инициалы **G-Q-C**. Узнать его полное имя совсем несложно. Достаточно свериться со списком пассажиров у эконома. Незнакомца зовут Джордж Куинси Клиффорд. Он проживает в каюте **A-27**. Расскажите об этом Дэйзи при первой же встрече. Она скажет вам, что мистер Конклин хотел повидаться с вами. Он будет ждать вас на **Scotland Road**.

Мистер Конклин

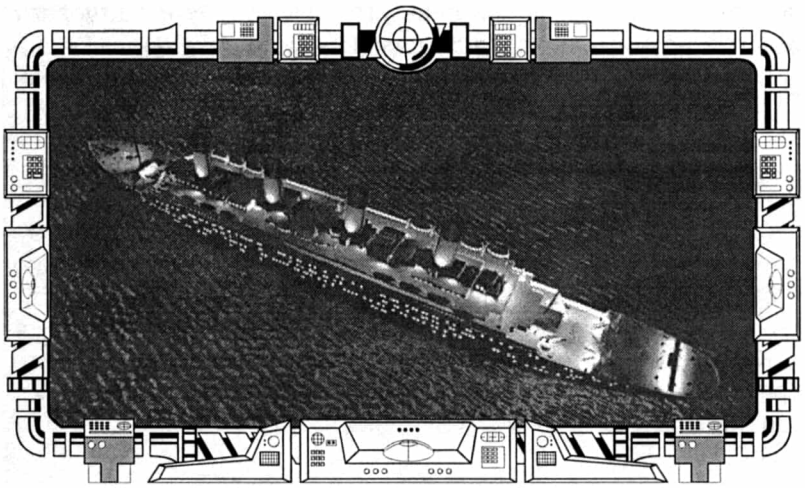
Мистер Конклин поставлял сталь для кораблей, в том числе для "Титаника". Прислуга украла у него важное письмо. Он должен был увидеться со своей бывшей служанкой Шейлой Хакер на **Poop Deck**. Теперь ему захотелось, чтобы вы пошли вместо него. После чего вы должны рассказать о результатах Конклину (каюта **B-59**). Путь на **Poop Deck** лежит через палубу **B**. Брат Шейлы потребует пять тысяч долларов за письмо. Хакеры назначат встречу в час ночи. Конклин предложит вам встретиться с Шейлой наедине, в каюте **F-59**. Однако, разговор с мисс Хакер явно не получится.

Джорджия Ламберт

Настала пора узнать, чего хочет Джорджия. Найдите на карте **Boat Deck**, **2nd Class Promenade**. Втайне от своего мужа Чарльза Джорджия познакомилась с Сашей Барбиконом, владельцем галереи. Жизнь с Чарльзом ее более не устраивает. Джорджия отдаст вам на хранение ожерелье. Отнесите его на хранение эконому (**Purser's Office**). Чтобы положить ожерелье в сейф, скажите "**I would like to check this necklace**".



Скоро в этих роскошных салонах поселятся осьминоги.



"Титаник" плывет навстречу судьбе.

Преподобный Траут

Несколько раз в течение игры вы встретите мистера Траута. Он попросит вас о пожертвовании в пользу миссии в Ньясалэнде. Не отказывайтесь и получите молитвенную открытку (**Prayer Card**).

Фотографии

Проехав пару раз на лифте, вы столкнетесь с мистером и миссис Горс-Джонс. Кроме несущественной информации вы узнаете о мистере Бэрнсе, фотографе, сделавшем занятные снимки. Помимо этого они поведают вам о мистере Дункане, с которым Горс-Джонсы виделись в гостиной на палубе **D**. Забудем пока о мистере Дункане. Посмотреть на фотоопыты мистера Бэрнса можно в его каюте, **C-78**. Разговор с мистером Бэрнсом получится непростым. Он не станет показывать вам снимки, пока не увидит свою жену. Впрочем, она совсем близко. Сверните направо и пройдите к **Grand Staircase**. Там вы заметите даму в голубой шляпе. Это и есть Стефани, жена Бэрнса. Вернитесь к каюте Бэрнса и расскажите ему об увиденном. Он пойдет к своей жене, а вы в это время сумеете обследовать его каюту. Гардероб и прочие вещи малоинтересны. Посмотрите на столик с фотографиями. Не трогайте на нем ничего без надобности, так как вы можете испортить снимки. Слева находится красный фонарь. Рядом с ним лежит инструкция. Она включает в себя такие пункты:

Выключить свет во избежание засветки пленки.

Включить специальный фонарь.

Достать бумагу из кассеты.

Положить бумагу в первую ванночку. Подождать 15-20 секунд. Вы должны увидеть, как изображение начинает проявляться.

Опустить бумагу во вторую ванночку. Подождать 10-15 секунд.

Достать отпечаток. Снимок должен быть четким.

Повесить на просушку (по желанию).

N.B. В действительности, время может слегка отличаться от указанного. Снимок в первой ванночке должен измениться трижды, во второй – дважды.

Свет выключается справа от входной двери. Листы бумаги, предназначенные для проявки, лежат в трех кассетах в центре стола. Готовый снимок надо положить в сумку и рассмотреть при помощи увеличительного стекла. Если снимок вышел, вы увидите подпись **Photograph** (в противном случае **Unidentified Photograph**). Сохраняйтесь после каждого снимка, чтобы избежать повторений.

Книга

Дорога к третьей бойлерной лежит через **2-Class Stairs** на **F-deck**. Попав на палубу **F**, пройдите в дверь с надписью **F-Deck Cabins** и спускайтесь вниз по лестнице. Вы придете к **Turbine Room**. Миновав **Control Room**, вы достигнете **Engine Room** и здесь вас остановит механик. Предложите ему свою помощь в наладке турбины. Цель заключается в том, чтобы стрелка на счетчике попала в зеленую зону. Если у вас ничего не выйдет, попросите у него совета. Механик даст вам взглянуть на руководство. В нем пять пунктов, но к делу относятся только четыре:

Добавить пара, открутив красные вентили против часовой стрелки до упора.

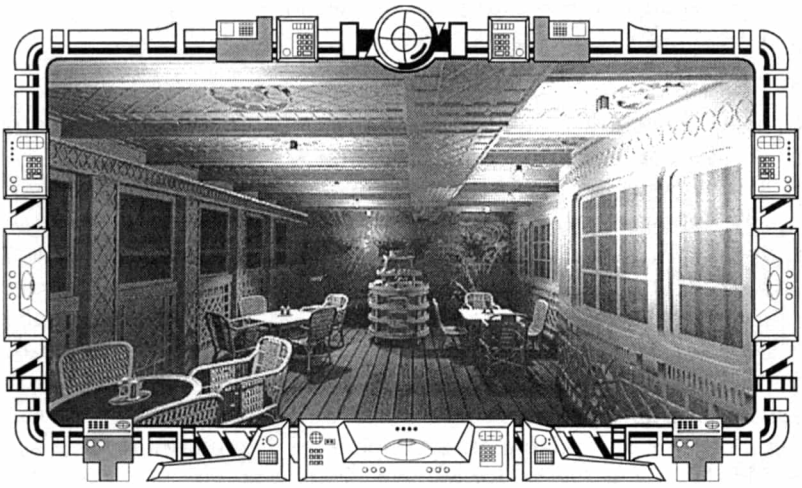
Сдвинуть рычаг, регулирующий поток морской воды (**Sea Water Pump Lever**), в положение **Open** от одной второй до трех четвертей.

Увеличить нагрев, подняв главный рычаг на три четверти.

Закрыть красные вентили, пока стрелка не уйдет в зеленую зону.

На деле может выйти, что последний пункт окажется лишним. После того, как вы закончите работу, механик пропустит вас в **Engine Room**.

Продолжайте идти, избегая лишних поворотов, пока не придете к **Boiler Room 1**. Заметьте, что в это время передвижение по карте невозможно. В третьей бойлерной вы встретите подозрительного типа по имени Влад. Этот серб вовсе не случайно оказался у третьей бойлерной. Он поведает о своих проблемах и попросит вас об услуге. Некто Саша Барбикон из каюты **A-14** должен передать пакет для Влада. Самого Влада на палубу первого класса не пускают. Согласитесь выполнить его просьбу, но сперва сойдите вниз. Найдите четвертый желоб и книгу. Не берите книгу с собой (вас ждут



Сядьте за столик и подумайте о бренности всего сущего.

крупные неприятности) и ни в коем случае не оставляйте ее на месте. Перепрячьте книгу в любом другом желобе на ваш выбор. После чего выходите наверх и отправляйтесь на палубу **A** в каюту **14**. Побеседуйте с Сашей. Саша расскажет вам о своем романе с Джорджией. По его словам, Чарльз увлекается выпивкой. Его долги мистеру Конклину измеряются в тысячах фунтов. Возьмите у Саши пакет для Влада. Вернитесь к Владу и передайте пакет по назначению. Влад выглядит обеспокоенным. Очевидно, в ваше отсутствие он искал книгу. В конце концов он уйдет, а вы сможете забрать Рубаят. С этой книгой идите к мисс Прингл (**F-34**).

Не споткнитесь о ступеньку.

Новое задание

Расскажите Пенни о событиях, которые произошли с вами. Она скажет, что Саша Барбикон работает заодно с Зейтелем. Отдайте мисс Прингл книгу и фотографии. Снимки она возьмет себе, а Рубаят надо отдать на хранение эконому. Ваше следующее задание состоит в розыске картины, которая хранится где-то в грузовом отсеке (**Cargo Hold Baggage**).

Вторая телеграмма

Прежде всего, отнесите книгу эконому. У эконома свои проблемы. Мистер Тейер попросил его послать телеграмму в Нью-Йорк. Но эконом не может оставить свой пост. Вы должны согласиться помочь ему. Активируйте книгу в сумке и отдайте ее на хранение (**I would like to check this book**). Попытайтесь заглянуть в перечень груза, хранящегося на судне. Конечно же, эконом откажет вам. Идите на **Boat Deck** к **Wireless Room**. Возможно, вас задержит мисс Прингл. У нее важные новости. У Зейтеля и Саши важный разговор на корме (**Aft**). Пенни посоветует вам подслушать их беседу. Пройдите вперед, пока не встретите офицера Морроу, и по трапу спуститесь на палубу A. Затем идите на корму, где вы услышите разговор Зейтеля с Барбиконом. Они знают, что Рубаят исчез. Зейтел подозревает Хадерлица. Поблизости прогуливается Джорджия. Она скажет, что Чарльз получил письмо от адвоката. В нем содержатся дурные вести. Ламберты разорены. Теперь Чарльз хочет завладеть ожерельем. Джорджия желает видеть вас в своей каюте (**B-70**), когда Чарльз выйдет в **Smoking Room**.

Вслед за этим, направляйтесь к пункту связи. Внутри вы найдете инструкции, описывающие приемы работы с телеграфом. В основной инструкции содержатся следующие пункты:

Поставить ручку выключателя в положение **On** (справа сверху).

Ручку приема сдвинуть в положение **Transmit** (слева сверху).

Отрегулировать частоту (справа ниже).

При точной настройке красная лампочка начнет мигать.

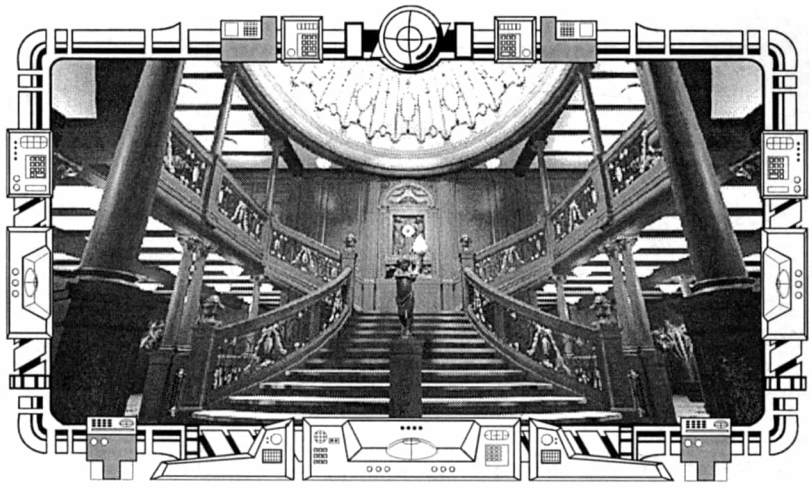
Отправить сообщение (справа снизу).

Во второй инструкции рекомендуется установить частоту равную 200 Кгц. После того, как подготовка завершена, достаньте телеграмму и наберите текст на клавиатуре. Закончив набор, найдите шифрованную телеграмму в одной из пачек. Отнесите ее к себе в каюту и раскодируйте.

Поиски картины

Далее идите к эконому и скажите, что телеграмма отправлена. Эконом уйдет обрадовать мистера Тейера, а вы сможете заглянуть в список грузов. Ищите слово **Painting**. Вы наткнетесь на **Lemke & Buechner Shipping**.

Сообщите об этом мисс Прингл. Она отошлет вас обратно к эконому. Тот крайне озабочен. Мистер Исидор Страус потерял золотую запонку. Вам не обойтись без ключа от грузового отсека, поэтому вызовитесь помочь в поисках запонки. Если припомнить, мистер Страус в последний раз был замечен в гостиной на палубе **D** (**1st Class Reception**). Попав туда, вы повстречаете сразу двух знакомых. Зейтел обеспокоен потерей своей записной книжки. Он не слишком учтив с вами. Макс Зайдльман расскажет о недавней встрече с мистером Страусом. Спросите у Макса о месте, на котором сидел Исидор Страус. Макс скажет, что мистер Страус сидел рядом с лестницей. Обыщите кресла напротив лестницы. На одном из них вы найдете запонку. Щелкните по ней несколько раз и она появится в вашей сумке. Отнесите запонку эконому. Он немедленно уйдет к мистеру Страусу. Используйте его отсутствие, чтобы завладеть ключом. Щелкните по доске с ключами, а потом по связке ключей. С этой связкой направляйтесь в грузовой отсек. Лучше всего это сделать так. Переместитесь на палубу **A** (**Grand Staircase**). Идите прямо и выйдите на прогулочную площадку (**First Class Promenade**). Затем поверните направо и спуститесь вниз по трапу. Еще раз сверните направо и вновь спуститесь по трапу. Пройдя немного



Широка лестница, а все равно не разминуться.

вперед, вы заметите дверь. Это и есть вход в грузовой отсек. Сперва рабочий не захочет пропустить вас внутрь. Однако, увидев ключи, он примет вас за Картера, владельца перевозимого на корабле шикарного автомобиля. Попав в хранилище, сделайте три движения вперед и войдите в правую дверь. Приблизьтесь к авто и включите фары. Вслед за этим повернитесь и откройте ящик с надписью **Lemke & Buechner Shipping**. Здесь возможны разночтения. Картины может не быть на месте. Если она в раме, возьмите ее и сдайте на хранение эконому. В любом случае рабочий скажет, что в отсеке до вас был другой посетитель — молодой немец.

Пригласите ее в трюм.

Новость от стюарда

Теперь пора навестить мисс Прингл. Она пошлет вас к стюарду. Смезелс, как обычно, находится на палубе **C** (**Grand Staircase**). Как явствует из его сообщения мистер Хадерлиц, пожелал встретиться с вами на площадке для игры в сквош.

Чарльз Ламберт и прочие

Повремените с Хадерлицом и зайдите в **Smoking Room** (палуба **A**). Там вы сможете поговорить с Чарльзом и женой мистера Конклина. После этого зайдите в каюту Джорджии. Чарльз прервет ваше рандеву. Пора отправляться к Хадерлицу.

Сеанс фехтования

Помещение для сквоша находится на палубе **D**. Найдите на карте **First Class Reception**. Оттуда войдите в коридор, где находятся каюты. Поверните налево и дойдите до конца. Далее следуйте указателям. Хадерлиц вместо сквоша предложит вам развлечься со шпагой в руках. Выиграв у него пару раз, вы получите кольцо. Если до победы дело не дойдет (что маловероятно), кольцо вам вручит стюард.

Подлинное ожерелье

Далее сходите в **Smoking Room**. Чарльз скажет, что ожерелье Джорджии поддельное. Настоящее находится в каюте Саши. Саша (каюта **A-14**) не желает говорить с вами. Рядом с его каютой крутится электрик. По его словам, в первом классе возникли сложности с электричеством.

Затем он уйдет за отверткой. Откройте щит и выключите рубильник номера **A-14**. Саша выйдет из каюты и пойдет на поиски электрика. Воспользовавшись его уходом, зайдите в номер. Приблизьтесь к матрешке. Четыре числа на внешнем круге обозначают итоговую сумму. Числа на остальных кругах должны быть распределены так, чтобы каждый столбик равнялся конечному числу. Это будет выглядеть так:

15: 5-3-2-5

19: 4-7-3-5

12: 3-0-1-8

4: 0-1-1-2

Их ищет Интерпол.

Затем щелкайте мышью по матрешке, пока не получите ожерелье. Выходить из каюты через дверь не стоит. Саша вернется совсем некстати. Лучше используйте карту.

Предсказания Траска

Чета Горс-Джонсов (их можно найти на палубе **A** или в другом месте) поведает о том, что мистер Траск хотел увидеть вас там, где 'Честь и Слава венчают Время'. Пройдите на **Grand Staircase** (палуба **A**) и поднимитесь по лестнице навстречу Траску. Он стоит под часами, на которых изображены две нимфы. Траск чувствует, что с Хадерлицом случится что-то страшное. Он посоветует вам обратиться к знакомой Хадерлица. Покажите Траску ожерелье. Согласно его словам, ожерелье вам еще понадобится. Отдайте его на хранение эконому.

Новости о Хадерлице

Макс Зайдльман, прогуливающийся в гостиной на палубе **D**, сообщит вам имя подруги Хадерлица — Кларис Лаймхаус. У экономa вы узнаете, что мисс Лаймхаус проживает в каюте **D-19**. Идите туда и поговорите с ней. Она встревожена в связи с опасностью, угрожающей ее другу. После этого повидайте мисс Прингл. Та расскажет вам, что Хадерлиц погиб в турецких банях. Для защиты вы получите газовую ручку.

Труп в бане

Турецкие бани расположены на палубе **F**. У входа вас встретят офицер Морроу и стюард Смезелс. Закончив разговор, зайдите внутрь и найдите мертвого Хадерлица. Рядом с ним валяется обрывок бумаги. Подберите его и покажите мисс Прингл. Она отправит вас к Траску.

Новое фото

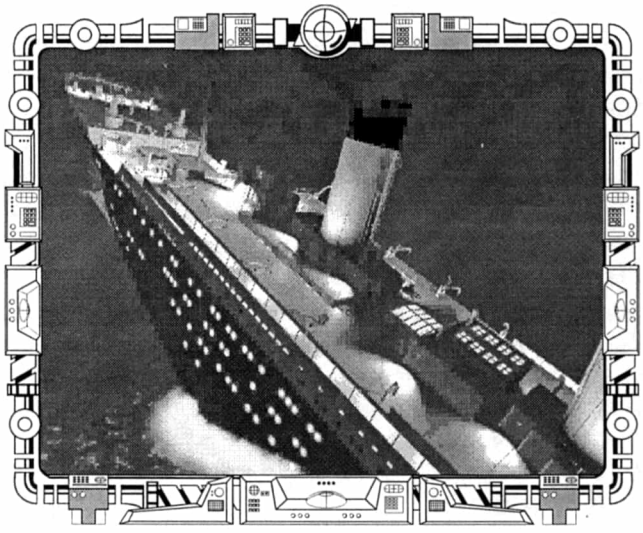
Горс-Джонсы снова могут попасться вам по пути. Речь зайдет о фотографе Бэрнсе. Сходите в каюту Бэрнса (**C-78**) и обменяйте молитвенную открытку на фото.

Цитаты из книги

От Траска вы получите полезные сведения. Оказывается, на клочке бумаги приведен отрывок из книги Рубаят. Траск даст намек относительно веревки. Слово **Road** из фразы указывает на **Scotland Road** (палуба **E**). Прогулявшись по **Scotland Road** (если быть точнее **Aft Scotland Road**), вы найдете веревку. Откуда ни возьмись, появится Джэк Хакер. Он потребует, чтобы вы посетили мистера Конклина и даст вам второй обрывок. Отнесите эту бумажку Траску. Покажите ее ему, и он пошлет вас в кафе Паризиана (палуба **B**).

В поисках блокнота

В кафе рядом с одним из столиков возьмите пачку сигарет. Траск, этот неиссякающий источник информации, скажет, что сигареты принадлежат Максу Зайдльману. В гостиной палубы **D** Макса нет. И в своей каюте его найти нельзя. Где же он пребывает? Макс отдыхает в **Smoking Room** на палубе **A**. Попытайтесь отдать ему сигареты, и он расскажет о немце, что-то прятавшем в трубе. Мисс Прингл уже в курсе. Единственный путь к дымовой трубе лежит через машинное отделение (**Engine Room**). По дороге вам придется поработать в качестве механика, регулируя работу турбин. Впрочем, опыта вам не занимать. Идя по лестнице, вы найдете ответвление, ведущее вверх. У трубы вы столкнетесь с Владом. В драке с ним чередуйте удары левой и правой руками (т.е. двигайте курсор влево-вправо). Затем поднимайтесь наверх, переходя с лестницы на лестницу. Если зайдете в тупик, спуститесь назад и испытайте другую лестницу. Обратите внимание на то, что спускаться надо спиной вперед (стрелка вниз на клавиатуре). Едва вы возьмете блокнот, как появится полковник Зейтел. В этот момент корабль столкнется с айсбергом. Естественно, что Зейтел попробует завладеть блокнотом. Дайте ему взамен ручку с газом. После этого спускайтесь вниз. Влад нанесет вам сильнейший удар. Очнетесь вы уже в собственной каюте.

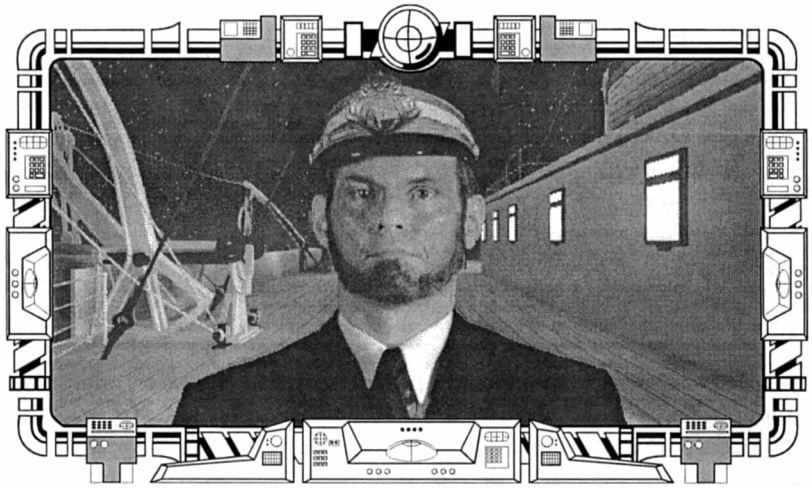


Как долог путь до илистого дна.

Завершающая стадия игры

Ваше приключение вступает в решающую стадию. "Титаник" тонет. Часы показывают начало второго. Последняя посадка на лодки будет производиться ровно в два

часа ночи. С этого момента время будет безжалостно подгонять вас, строго наказывая за неоправданные промедления. Если до сих пор вы могли экспериментировать, не уделяя должного внимания стремительному бегу секунд, то сейчас положение кардинально изменилось. Вам необходимо успеть завершить поиск оставшихся улик и спастись из этого ада. Чтобы достичь оптимальных результатов, вы должны проявить целеустремленность и быть методичными в своих действиях.



Капитан не ведает о судьбе своего судна.

Визит мисс Прингл

Мисс Прингл зайдет к вам, чтобы сообщить последние новости. "Титаник" тонет, судно продержится на плаву не более часа. Но этим список неприятностей не исчерпывается. Лифты больше не работают (и карта тоже). Стюард занят важными делами и не является по звонку. Контора эконома закрыта. К счастью, Пенни успела забрать книгу и ожерелье. Теперь надо срочно найти картину (если ее у вас нет) и блокнот, а также поискать путь к спасению. Блокнот, если верить Пенни, в руках Влада.

Встречи на шлюпочной палубе

Когда корабль тонет, разумные люди ищут пути к спасению. Поэтому логично выглядит решение отправиться на шлюпочную палубу (**Boat Deck**). Выйдите из каюты и сверните направо. Поднимайтесь по **Grand Staircase**, пока не достигнете **Boat Deck**. На палубе находится масса народу в спасательных желетах.

Старые знакомые Горс-Джонсы тут как тут. На лестнице второго класса (**2nd Class Stairs**) они видели пару, при этом мужчина держал в руках картину (!). **Smoking Room**, по их словам, до сих пор открыта, а француз Ривьера играет в карты. В конце разговора они предложат вам сесть в лодку вместе с ними. Ответьте отрицательно, ибо у вас еще полно дел.

Дэйзи Кэшмор, стоящая подальше, скажет, что полковник Зейтел ждет вас в **1st Class Lounge**. Преподобный Траут, предварительно проверив ваши теологические познания, посоветует вам утешить мисс Лаймхаус в **1st Class Lounge**.

Мисс Прингл рекомедует вам для поиска записной книжки сходить в каюту Зейтеля. Совет мисс Прингл в данном случае может быть просто игнорирован.

Чемодан с динамитом

Надо сказать, направив вас в каюту Зейтеля, верная советчица оказала вам медвежью услугу. В каюте вас ждет серьезная ловушка, выбраться из которой не так-то легко. Впрочем, если вы не боитесь трудностей... Выяснить номер каюты в настоящий момент вряд ли возможно, ведь эконом покинул свой пост. Остается надеяться, что номер вам уже известен (**C-59**). Как только вы зайдете внутрь, откуда ни возьмись, появится полковник. Он запрет вас в номере, оставив при этом на кровати шанс на спасение.

В смертоносном чемоданчике лежит обильная порция динамита, более чем достаточная для развеивания любых иллюзий относительно намерений Зейтеля. Но там есть и утешительный приз в виде ключика от входной двери. Задача состоит в том, чтобы завладеть ключом и остаться в живых. Если первая попытка окажется неудачной, вам будет предложена помощь и предоставлены дополнительные попытки. Вы можете испытать судьбу по новой (**Try Again**) или отказаться от решения (**Give Up**). В обоих случаях игра будет продолжена.

Основные принципы работы взрывного устройства таковы:

— Левый переключатель (**Left Switch**) замыкает три цепи — часы, крышку от коробки с ключом и динамит.

— Центральный переключатель (**Middle Switch**) замыкает следующие цепи — соленоид, динамит и часы.

— Наконец, правый переключатель (**Right Switch**) замыкает такие цепи — соленоид, динамит и защелку.

— Часы, приведенные в рабочее состояние, отсчитывают одну минуту и звонят.

— Открытая крышка от коробочки с ключом соединяет два полюса.

— Защелка соединяет полюса, когда чемодан закрывается.

Итак, необходимо забрать ключ, не дав динамиту взорваться. Решение выглядит так:

— Поставьте левый переключатель в положение 2.

— Переведите центральный переключатель в положение 3.

— После того, как часы зазвонят, верните левый переключатель в исходное положение 3.

— Откройте крышку и возьмите ключ.

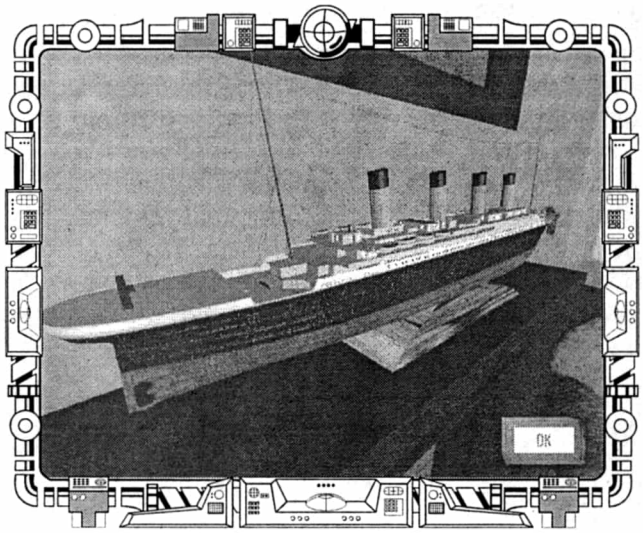
— Поставьте правый переключатель в положение 3 и спокойно жмите **OK**.

В итоге вы сумеете выбраться из покоев полковника.

Картина

Вход на **2nd Class Stairs**, если вы помните, находится на корме. Спускайтесь вниз, пока вас не притормозит механик. Отделайтесь отговоркой и продолжайте двигаться вниз. Вы встретите Шейлу и Джэка Хакеров. Оказывается, жена мистера Конклина украла у Шейлы ребенка. Хакеры хотят, чтобы вы вернули ребенка матери. Вы получите письмо, компрометирующее Конкли-

нов. Как можно скорее возвращайтесь наверх. Найдите миссис Конклин и обменяйте письмо на ребенка. Снова сойдите вниз и вручите ребенка Хакерам. За это Джэк передаст вам картину. Вместе с Шейлой вы вернетесь на **Boat Deck**.



Этот "Титаник" уже не потонет.

Записная книжка

Зайдите в **1st Class Lounge**, как вам говорили Дэйзи Кэшмор и Траут. Для того, чтобы попасть туда, спуститесь на палубу **A** по **Grand Staircase**. Вы столкнетесь с мисс Лаймхаус. Она отказывется покинуть терпящее бедствие судно, желая остаться с Вилли Хадерлицем. Кларис отдаст вам шаль. Там вы увидите и Траска. И этот медиум не спешит расставаться с кораблем. По его мнению, вы обязательно должны сыграть в блэкджек с Ривьерой.

Здесь же вы повстречаете Зейтеля (этот разговор мог состояться на **Boat Deck**). Полковник жаждет завладеть картиной. Он отравил Джорджию и готов обменять противоядие на картину. Соглашайтесь на сотрудничество и отдайте картину полковнику. Зейтел даст вам противоядие и сообщит, где можно найти Джорджию. Она находится в каюте Саши Барбикона (**A-14**). Пройти к каютам палубы **A** можно с **Grand Staircase**. Отдайте противоядие Джорджии. Она скажет, что Саша пошел в турбинный отсек.

Новость номер один для газет всего мира.

В турбинный отсек можно попасть через **2nd Class Stairs**. Войдя в **Turbine Room**, вы приметите сход вниз. Вместо Саши вас ждет Влад. Труп Саши лежит подле Влада. Бесценная записная книжка находится у серба, но как ее получить? На лодки в первую очередь пропускают женщин и детей. Таким образом, накинув шаль, Влад сможет выдать себя за женщину и сохранить жизнь. За шаль он согласится расстаться с записной книжкой.

Спасение

Вновь оказавшись на **Boat Deck**, пройдите на **Grand Staircase** и спуститесь до палубы **B**. Войдите в дверь с надписью **B-Deck Cabins** и пройдите через коридор. По **Aft Grand Sraircase** поднимитесь на палубу **A**. В **Smoking Room** вы найдете Бьюика Ривьеру, как ни в чем не бывало, дожидающегося очередного партнера. На сей раз игра пойдет на ставки. Француз предлагает вам пропуск на лодку. Поставьте против него бриллианты Джорджии. Поскольку на карту поставлена ваша судьба, не забудьте записать игру. Вы просто обязаны выиграть. Получив пропуск, тем же путем возвращайтесь на **Boat Deck**. Подойдите к Зейтелю и отдайте ему пропуск в обмен на картину. Затем разыщите Морроу, который найдет вам местечко на лодке. Игра успешно пройдена.

The Vampire Diaries

Дневники Вампира

Издатель	**American Laser Games**
Производитель	**Her Interactive**
Год выпуска	**1996**

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Операц. система	**только W95**
Объем	**3CD**
Графика	**высокое разрешение**
Ролики	*живая видеосъемка как основа игры*
Задние планы	*синтез и оцифрованное фото*
Оперативный 3D синтез	*отсутствует*
Управление	*мышь*
Особые требования	*отсутствуют*

РЕЙТИНГ

Суть игры	*спасение заброшенного городка от происков злобного вампира, постоянное общение, раскрутка сложного сюжета*
Мир игры	*наше время, американская провинция*
Тип игры	*видеоприключения с загадками и оттенком детектива*
Атмосфера игры	*мистически-детективно-загадочная*

Графика	*довольно устаревшая*
Звук	
атмосфера	*классная*
музыка	*очень высокий уровень*
шумы, эффекты, голоса	*весьма хорошо*
Концепция	*слишком прямолинейна*
Заставка	*никакая*

Оригинальность	
на сегодня	*совсем слабо*
на момент появления	*не особо*
кроме игр той же серии	*нет таких*
Сюжет	
игровой мир	*ничего особенного*
предистория	*почти отсутствует*
вживаемость в процесс	*неввысока*
набор вооружений	*нет*
общее впечатление	*стандартно, но забавно*
Жестокость	*почти отсутствует*

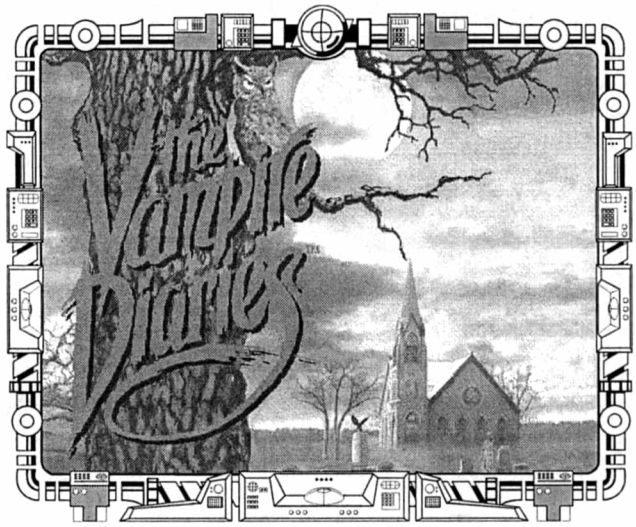
Довольно нетрадиционная атмосфера, неожиданный финал стандартного сюжета, отличное звуковое сопровождение.

Завышенные требования к аппаратуре, малая динамичность, отсутствие оригинальных идей.

Видеоквест на любителя общения и анализа информации.

общий рейтинг

Еще один квест, на этот раз он реализован для столь модной, и потому широко распространенной операционной среды Windows 95. Играть будем за некую Елену Гилберт (**Elena Gilbert**), весь окружающий мир будем обозревать через ее глаза, что несколько приближает игру к думоподобным клонам. Но той жестокости не будет, нет, тут надо будет ходить, разговаривать с прочими персонажами, разгадывать загадки-головоломки, собирать предметы, и, в конечном итоге, спасти жителей города Падающая Церковь, что в Вирджинии (**Fells Church, Virginia**). Думается, что затраченное на игру время не будет потом вспоминаться как потраченное без интереса. Так что, если досточтимый игрок немного заинтригован, то — вперед и дальше по строчкам.



Вампиры - они и в Африке вампиры.

Замечания по требованиям игры к системе и некоторым возможным проблемам

1. Несмотря на то, что игра "съедает" массу ресурсов компьютера, делиться этим она не хочет ни с кем. В противном случае — суицид: игра "вылетает", а в небольшом окошке лишь написано предложение нажать клавишу Enter — тогда можно опять пробовать играть заново. Подобную трагедию могут вызывать попытки переключиться на какое-либо другое приложение (к примеру, клавишами Alt+Tab).

2. Возможно, что непонятно почему возникнет такая проблема, что игра не захочет запускаться, потому что не может найти CD-ROM. Эту неприятность легко исправить, если вручную подправить файл настроек игры "*.ini". В самом первом его разделе необходимо приписать, за какой буквой закреплен CD-ROM (для всех трех дисков) — непонятно почему, но программа установки сама такое действие, похоже, произвести не в состоянии. К примеру, после правки строчки будут иметь приблизительно такой вид: "CDDrive1=Z:".

3. Если вдруг программа установки вдруг "вылетела", не закончив свою работу, то, может быть, стоит попробовать установить игру в директорию, предлагающуюся по умолчанию (это "C:\Games\Vampire").

Чтобы ускорить игру, можно установить постоянный файл подкачки размером в несколько десятков Мб (Свойства компьютера — Быстродействие — Виртуальная память).

Игровые экраны

Экранов в игре не так уж и много — главный игровой экран и несколько экранов меню.

Вход в игру

Близок вожделенный момент входа в игру, но для свершения этого необходимо выбрать, что же конкретно мы хотим: сразу войти в игру (пункт **Play Vampire Diaries**), посмотреть сначала вступительные кадры видео — стоит хотя бы один, первый, раз на них взглянуть (пункт **Play The Introduction**), или, может, мы совершенно случайно сюда затесались — в таком случае пункт **Exit The Game** избавит от этого недоразумения.

Главное меню игры.

Главное меню

Если все же мы решили поиграть, то сначала попадаем в экран главного меню, а уж куда дальше — зависит от нашего выбора.

Credits

Какой же создатель игры может обойти вниманием такой пункт, как информацию о себе? Никакой! Так что тут можем посмотреть, кто же трудился, чтобы в конечном итоге мы могли всласть поиграть.

New Game — новая игра

Комментарии излишни — выбор этого пункта приводит к началу новой игры, с самого начала.

Load/Save Game — загрузить/сохранить игру

В игре можно сделать семь записей, сохраняющих игру. Каждая строчка представляет собой строку следующего формата: **Load <Имя записи> Save**. Легко понять, что "воспользовавшись" словом **Load**, загружаем ранее записанную игру, слово **Save**, соответственно, сохраняет игру под тем именем, что мы вводим с клавиатуры. Выбор соответствующего действия производится нажатием левой кнопки мыши.

Хотя игра и написана для Windows 95, но правая кнопка мыши тут не используется, так что лучше забыть о ее существовании.

Continue Game — продолжить игру

Если игрок вышел ненадолго из игры в экран меню, то вернуться обратно поможет ему этот пункт. Если же воспользоваться им сразу после запуска игры, то он будет эквивалентен пункту "Новая игра".

Second Chance — второй шанс

Надо быть реалистами — не всегда любой путь в игре ведет к благополучному исходу, так что иногда может понадобиться попытка второй раз пройти неудавшийся момент. Этот пункт как раз и предоставляет такую возможность, возвращая нас к предыдущему ключевому моменту в игре.

Setup — настройка

Очень нужный пункт, надо его обязательно просмотреть. Его описание выделено отдельной главой (смотри дальше).

Quit — выход

Пояснения излишни — тут мы гордо покидаем игру и возвращаемся в Windows.

Help — помощь

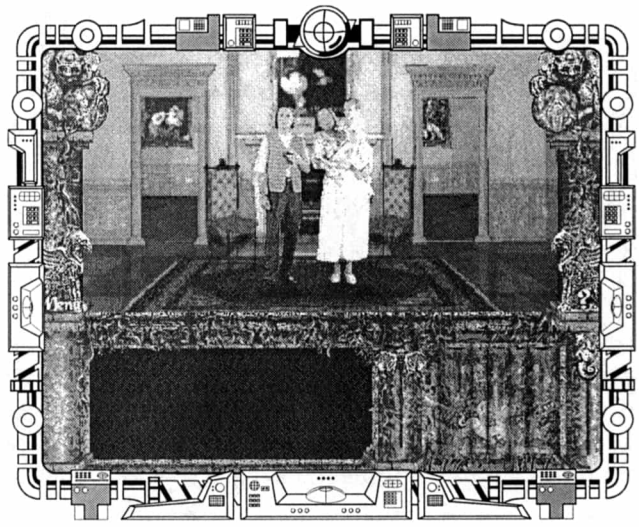
Пояснения и тут напрасны — всю эту информацию можно (и нужно) почерпнуть из нашего описания.

Экран настроек

Первое дело, которым надо заняться в любой игре — это настроить ее по своему вкусу и представлению о наилучшем. Настроек не очень много, но все они нужные и необходимые. Рассмотрим их в той последовательности, что и на экране.

Closed Captioning

Если установить этот параметр, то все диалоги персонажей будут выводиться текстом в соответствующем окне главного экрана (2 на рис.1). Имеет смысл сразу же установить это параметр, потому что для даже очень хорошо знающего английский язык (а в игре все говорят именно на нем) не будет лишним еще и прочитать то, что говорят — это намного более наглядно.



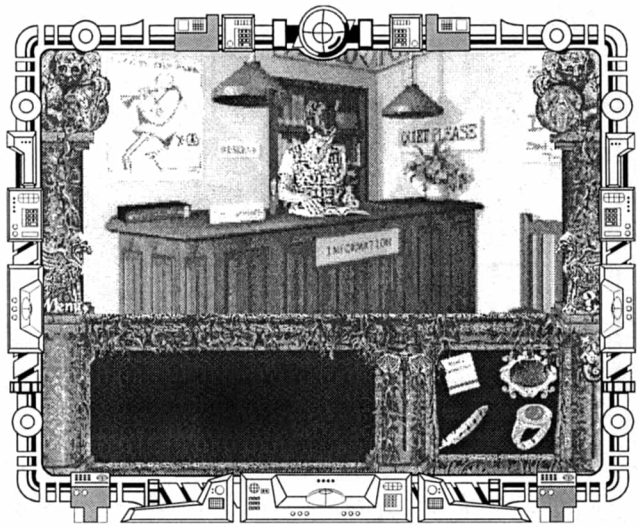
Самая вкусная кровь - у младенца.

Interlaced Video

Параметр предназначен для придания изображению качества видео (без этой установки игра имеет явно нарисованный вид).

Volume Voice — громкость голоса

Тут мы можем подрегулировать до нужного нам уровня громкость голосов персонажей, участвующих в игре — любые регуляторы громкости тут имеют вид полоски с кружком, положение которого как раз и отмечает уровень. Все как обычно: передвигаем мышкой кружок налево — громкость меньше, направо — увеличение уровня.



Сколько нужно геймеров, чтобы зажечь две лампочки?

Volume Music — громкость музыки

Кому-то может нравиться музыка в игре, кому-то — не очень. Разрешить этот конфликт можно, если воспользоваться этим регулятором.

Volume Special Effects — громкость специальных эффектов

Кроме голосов и музыки, в игре есть и другие звуковые эффекты (это, к примеру, может быть тиканье часов или громовые раскаты) — надо бы и их громкость установить сообразно своим представлениям о нужном уровне шумов.

Player Speech — голос игрока

Этим параметром можно включить (или отключить) голос главной героини, которой мы, собственно говоря, и управляем.

Character Speech — голос собеседника

Данный параметр предназначен для включения/отключения на этот раз голоса других персонажей.

Основной игровой экран

Раз уж основное время мы будем общаться с игрой, используя предоставляемые в игровом экране возможности, то стоит повнимательнее посмотреть на него, чем и займемся далее.

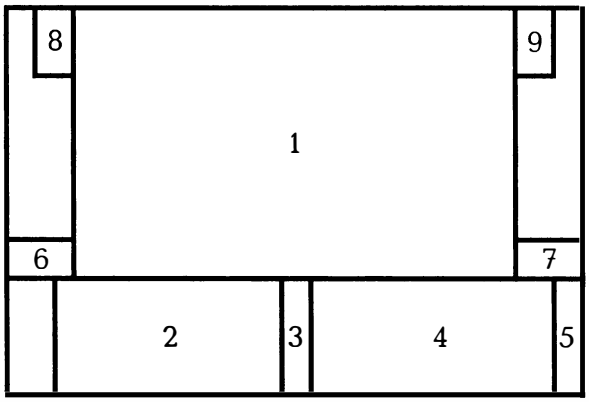


Рис. 1. Основной игровой экран

1 — окно основного вида.
2 — окно для текстов разговоров.
3 — “бегунок” для прокрутки списка ответов.
4 — окно инвентаря.
5 — “бегунок” для окна инвентаря.
6 — выход в главное меню.
7 — вызов помощи.
8 — часы для времени в игре.
9 — карта.

Хотя все достаточно тривиально и понятно, все же добавим немного своих комментариев.

Окно основного вида

Именно тут мы будем смотреть глазами главной героини на окружающий мир.

Окно для текстов разговоров

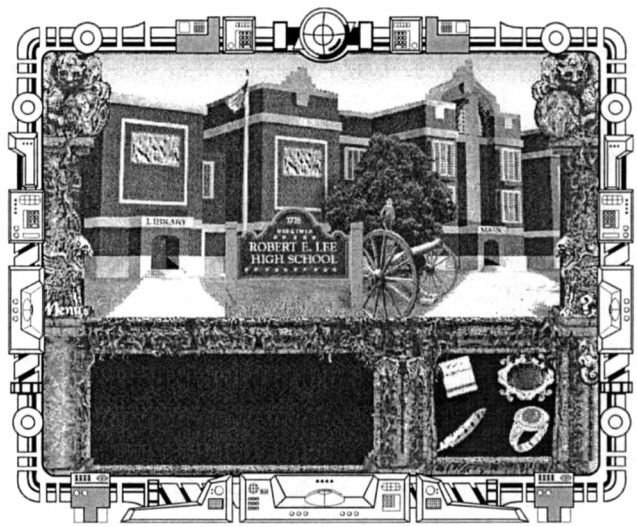
Тут будут выводиться тексты всех диалогов персонажей и возможные варианты ответов. Чтобы выбрать для ответа одну из предложенных фраз, необходимо на клавиатуре нажать клавишу с той буквой, что ярко выделена в интересующей нас фразе или же щелкнуть левой кнопкой мыши на нужном тексте.

"Бегунок” для прокрутки списка ответов

Все фразы просто не могут уместиться в маленьком окне, так что текст можно (и нужно) прокручивать — для этого необходимо подвести указатель мышки в виде кисти руки (ее указательный палец) к голове маленькой фигурки с крыльями и, удерживая нажатой левую кнопку мыши, перемещать бегунок вверх или вниз, чтобы увидеть текст соответственно вверху или внизу.

Окно инвентаря

За время игры придется подобрать немало предметов и воспользоваться ими. Иконки с их условным изображением будут показываться в этом окошке.



Сегодня прививки в школе делает доктор Дракула.

"Бегунок" для окна инвентаря

Как и в случае с выводом текста, может возникнуть ситуация, когда одновременно все иконки предметов не уместятся в одном окне (только четыре предмета сразу мы можем видеть). Чтобы решить эту проблему, предназначен бегунок, расположенный справа от окна инвентаря. Пользоваться им следует таким же образом, как и в предыдущем случае.

Выход в главное меню

Щелчок левой кнопкой мыши по слову **Menu** выведет нас обратно в главное меню.

Вызов помощи

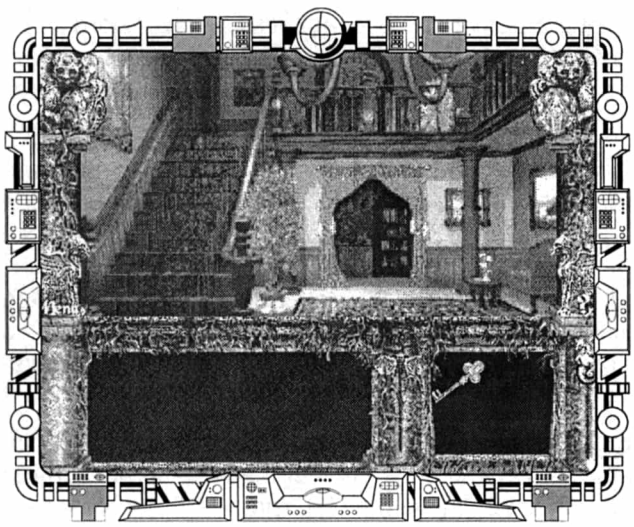
Небольшой значок в виде вопросительного знака предназначен для просмотра текста помощи. Но им можно не пользоваться — информации мало, и она несущественна, лучше воспользоваться данным описанием.

Часы для времени в игре

У нас идет свое время, а в игровом пространстве "вампирского дневника" — свое. Так вот для того, чтобы узнать время в том мире, необходимо щелкнуть левой кнопкой на том кружке — он повернется, и на некоторое время мы сможем видеть круглый циферблат часов.

Карта

Хоть городок и небольшой, но придется побегать по нему. Как и в случае с часами, выход на улицу вызывает изображение глобуса, экран при этом сменяется на изображение зданий города. Выбрав нужное (название при этом выводится в окне для текста), щелкаем по нему левой кнопкой мыши — и оказываемся перед этим зданием. Но кружок с картой действует только вне зданий — щелчок по этому кружку возвращает нас обратно в здание, из которого мы вышли.

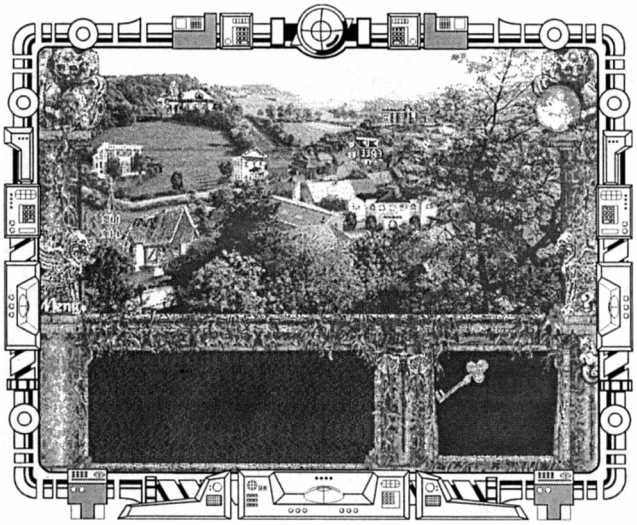


Если бы лестница могла говорить...

Действия в игре, общий обзор

Действий в игре мы можем производить не так уж и много, но, прежде чем перейти к их обзору, имеет смысл рассказать об инструменте наших действий, а именно — о видах указателей мышки, и для чего они предназначены.

Первый (и самый основной) вид указателя представляет собой собой странный значок — его ни с чем не спутаете. Перемещая его по экрану, можем добиться того, что он поменяет цвет с голубого на желто-



Панорама города Падающая Церковь.

ватый — это значит, что с тем игровым объектом, на который мы навели, можно что-то сделать: если это человек, то поговорить, если вещь, то взять. Если указатель поменял цвет на зеленоватый, то нажатие левой кнопки мыши приведет к перемещению в направлении значка. Если это далеко, то просто переместимся в ту сцену, если близко (когда подводим указатель к краю экрана), то просто, стоя на месте, повернемся туда (или поднимем/опустим взор). Кроме того, можно воспользоваться клавишами курсора: с их помощью также можно повернуться налево/направо, посмотреть вверх/вниз (но не перейти в другую сцену).

Второй вид указателя имеет вид длинной стрелки, направленной вниз. Она обычно появляется, если подвести указатель мышки к краю экрана (1 на рис.1) и служит для того, чтобы выйти из сцены, где мы оказались, в обычное состояние (например, такое может быть, если сцена — это рассматривание вблизи какого-то объекта).

И, наконец, последний вид указателя представляет собой изображение кисти руки с вытянутым указательным пальцем. Предназначен для того, чтобы можно было взять предмет из инвентаря и что-либо им сделать — при этом стандартный вид указателя в виде странного значка меняется на изображение этого предмета. Как обычно, если этим предметом можно совершить какое-то действие над объектом из внешнего мира, то цвет иконки-указателя поменяется на активный, то есть на желтоватый.

А теперь самое время поговорить о том, что же можем (да и попросту просто должны) делать в игре. Самое первое и главное — это разговаривать с прочими персонажами. Из этих бесед (особенно если правильно выстроить диалог) можно почерпнуть информацию о том, что же делать далее. Второе, без чего не обойтись — необходимо подбирать и использовать предметы, что попадаются на нашем пути. А как их можно обнаружить? Да конечно же, для этого надо внимательно смотреть вокруг, не упуская из внимания никаких мелочей и особенно тщательно следя, не поменял ли цвет указатель мышки (а это, как уже упоминалось, однозначно намекает нам на то, что там есть что-то, из чего мы сможем извлечь какую-то пользу для себя).

И теперь, хотя что-то уже и было сказано, можно перейти к небольшому обзору советов, которые могут помочь при прохождении игры. Они достаточно тривиальны и частично повторяют ранее сказанное, но все же стоит обратить на них свое внимание (см. главу "Общие советы к прохождению игры").

Общие советы к прохождению игры

1. Если не уверены в правильности своих будущих действий, стоит немедленно сохранить игру.

2. Разговаривайте с теми персонажами, что встретятся на пути. Беседы тут — самый главный источник информации.

3. Предложенное ниже решение для прохождения игры вовсе не является единственно возможным — попробуйте, если хочется, свою последовательность прохождения игры.

Кладбище ей к лицу.

4. Внимательно осматривайте все вокруг, не ленитесь поднять или же опустить взор. Не упустите момент, когда указатель мышки меняет цвет, чтобы не пропустить какой-либо важный (или не очень) игровой объект, с которым необходимо тем или иным образом пообщаться.

Прохождение игры

Итак, Елена вернулась из поездки по Европе — Париж, Французская Ривьера, Альпы, Женева — отдых был весьма приятен. Мы же подключаемся к происходящим действиям, когда Елена оказалась в художественной галерее...

Происшествие в художественной галерее

1 — начало игры.

2 — витрина с ключом.

3 — Бонни МакКаллаух (**Bonnie McCullough**).

4 — Дэймон Смит (**Damon Smith**), тетя Джудит (**Judith**) и Маргарет (**Margareth**).

5 — миссис Флауэрс (**mrs. Flowers**) и Гэри Ричардс (**Gary Richards**).

6 — чулан.

7 — Кэролайн Форбс (**Caroline Forbes**) и Михаил Романов (**Mikhail Romanoff**).

8 — выход на улицу.

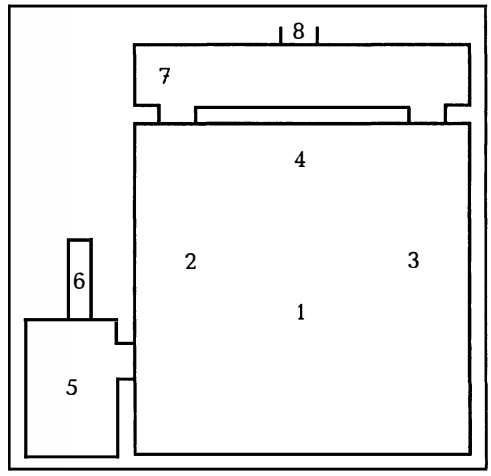


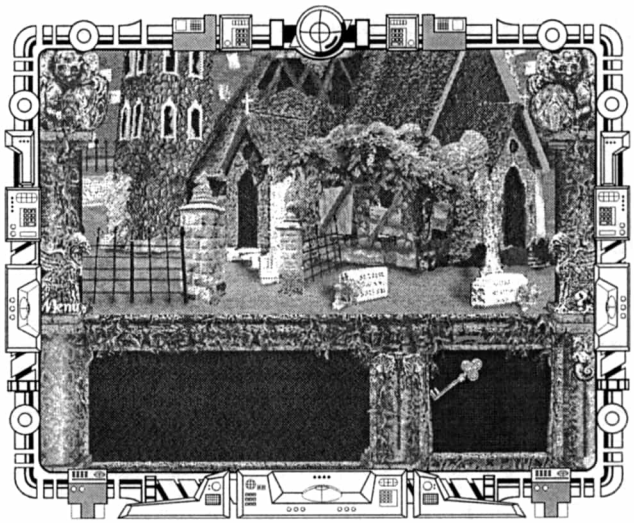
Рис. 2. Схема художественной галереи

Сейчас , в принципе, неважно, о чем мы будем разговаривать с прочими персонажами игры. Главное, по возможности подольше избегать последнего ответа из списка предложенных — он обычно приводит к окончанию беседы. Все же другие ведут к дальнейшему продолжению разговора, из которого мы можем узнать что-нибудь полезное для себя. Так что сейчас мы не будем заострять внимание на том, какую же реплику из предложенных выбрать — пробуйте сами, так будет даже интереснее.

Пока что все благопристойно, тихо и мирно. Мы находимся в художественной галерее (кто не знает — это такое место, где демонстрируются различные художественные изделия, короче, выставка). Осмотримся немного: прямо перед нами стол, в зале стоят несколько человек, видны три двери. Подойдем для небольшого разговора к девушке слева (3 на рис. 2) — это Бонни МакКаллаух, подруга Елены, работает архивариусом у Гэри Ричардса (с ним мы встретимся потом). Ни к чему не обязывающая болтовня двух подруг — обмен впечатлениями, сплетни... Кстати, одна из свеженьких: тут есть молодой человек — некий Михаил Романов — эмигрант из России, и сейчас его активно "охмуряет" одноклассница Елены — Кэролайн Форбс.

Что ж, теперь поболтаем с людьми, стоящими у двух дверей (4 на рис. 2) — там стоят новый учитель биологии — студент Дэймон Смит и тетя Джудит, держащая на руках маленькую сестру Елены — Маргарет. Из беседы с ними узнаем немного о том, кто такой этот мистер Смит, в первый раз слышим упоминание о мистере Ричардсе. Но долго болтать не придется — непоседливая Маргарет куда-то убегает (как бы ему опять не пришлось разыскивать потерявшегося ребенка — один раз он уже этим помог), Смит уходит разговаривать с Ричардсом.

Пройдемся дальше в ближнюю дверь. В следующем помещении замечаем еще двух посетителей художественной галереи — на этот раз ими оказываются Кэролайн Форбс — одноклассница Елены и Михаил Романов — недавний эмигрант из России (7 на рис. 2). О чем бы мы с ними ни разговаривали, итог один — Михаил уходит куда-то в глубь галереи, Кэролайн остается на месте. Возможно только два варианта течения разговора — в одном мы довольно мирно беседуем, а во втором — начинаются мелкие колкости между двумя девушками (а как же — ведь рядом молодой и интересный мужчина). Но, на какой бы из этих вариантов разговора игрок ни повернулся, все равно в итоге беседа закончится. Посмотрим потом картины, висящие на стенах — ведь мы все же как-никак в художественной галерее. Ну что, интерес к прекрасному удовлетворен? Идем дальше, то есть выходим в главный зал.



Поздравляем, вы прислали больше всех этикеток от шоколадок и выиграли место на кладбище.

Посмотрим-ка вокруг — увидим на стекле стеллажа (2 на рис. 2) лежащий там ключ. Повинуясь старому доброму правилу подбирать все, что плохо лежит, возьмем его

себе. Стоит обратить внимание и на камешек со странным знаком, что лежит в витрине — запомним знак (между нами говоря, впоследствии это может пригодиться). Вот теперь пройдем в последнее помещение галереи — в ту дверь, что располагается напротив Бонни. Там видим еще двух людей, стоящих около больших напольных часов: это миссис Флауэрс — смотрительница кладбища, и Гэри Ричардс — эксцентричный житель города Падающая Церковь, собирающий талисманы и прочие магические вещи. Но прежде чем завязывать беседу, посмотрим, а что же за дверью, которая располагается около них (6 на рис. 2) — ничего интересного, чулан с книгами, ящиками и сундуками. Ладно, воспользуемся недавно найденным ключом и заведем напольные часы — пускай себе звонят. А сами после этого дела побеседуем со стоящей рядом парочкой (5 на рис. 2). Ни к чему не обязывающий разговор, после которого происходит уже знакомое нам явление — один из собеседников уходит. Ну да и ладно. Мы же продолжаем болтать со смотрительницей кладбища, пока беседу не прерывает крик — это голос Маргарет (если вы в это время разговариваете с кем-то другим, то все равно часов в 10 — часы есть на экране — будет то же явление). Очутившись в чулане, видим лежащую на полу младшую сестру и улетающую от ее неподвижного тела летучую мышь...

Сирена скорой помощи, и вот мы уже оказались в госпитале, куда доставили бедную девочку. Рядом с ее кроватью сидит тетя Джудит. Поговорим с ней. По ее уверениям, с Маргарет все хорошо, хоть она и потеряла немного крови, но по словам доктора, ничего страшного. Если обернемся, увидим стоящую тут Кэролайн. Поговорим с ней. Пока разговариваем, к нам подходит Стефан Сальватор (**Stafan Salvatore**) — он тут работает. В конечном итоге отправляем Кэролайн домой (в этом поможет подошедший Дэймон Смит). После этого беседуем со Стефаном. Говорим ему о своем неважном самочувствии и наконец оказываемся дома. Короткий сон, сопровождаемый какими-то кошмарами — и вот уже утро, пора заниматься нашими исследованиями.

Темная сторона Стефана

1 — комната Елены.

2 — чердак.

3 — лестница.

4 — шкаф.

5 — газета под ковром.

6 — выход на улицу.

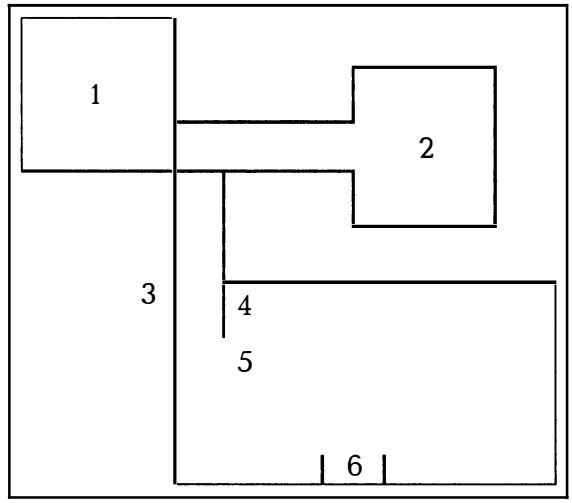
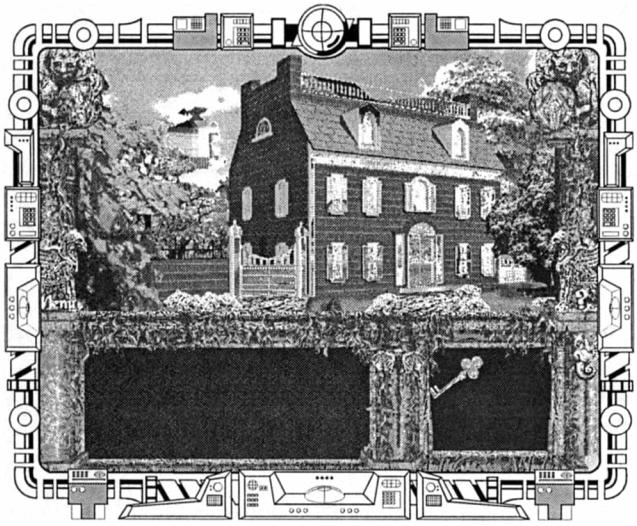


Рис. 3. Карта дома Елены

И вот утро. Первое, чем займемся, так это осмотром комнаты. Прямо перед нами зеркало. При ближайшем рассмотрении видим там конверт — а, это от Матта, парня Елены. Сундук у кровати — и там ничего интересного: только две коробочки со всякими безделушками. А вот шкафчик справа от кровати — это уже интересней. Стоит там шкатулка, и она закрыта. Рядом рисунок, который изобразила Маргарет. Может,



Мой дом - моя крепость (любимая поговорка тараканов).

она знает, где ключик от шкатулки? Надо попозже проверить эту догадку. И что-то еще есть под правой ножкой шкафчика. Это птичье перо. Пока абсолютно неясно, пригодится ли оно нам потом, но на всякий случай лучше взять его. У шкафчика с левой стороны кровати нет вообще ничего интересного (кто не верит — может посмотреть), так что и в комнате мы осмотрели все. Выходим из нее (небольшая дверь справа). Проведаемся на чердак (для этого никуда поворачивать не надо — как вышли, так и идем прямо). На чердаке (2 на рис. 3) есть два ящика, которые мы можем проинспектировать на предмет нахождения там чего-нибудь, что в будущем может пригодиться. Напротив лестницы на полу — большой то ли ящик, то ли сундук. Открываем его и берем оттуда ступку. У стены (поворачивается налево от исследованного сундука) стоит высокий узкий ящик — из него забираем себе брошку. Все, больше на чердаке ничего нет, спускаемся вниз по лестнице на первый этаж. Если посмотрим немного вниз, то около лестницы увидим высовывающуюся из под ковра бумагу (5 на рис. 3). Прочитаем — это газета, где сообщается о Гэри Ричардсе и каком-то крестике (**Dagger**). Идем в глубь первого этажа (при этом лестница остается слева), поворачиваемся и замечаем шкаф, стоящий под лестницей. Открываем его. А что тут за коробки? Посмотрим... Так, в одной (с надписью **X-mas**) фейерверки и спички. Спички могут пригодиться, так что будет не лишним взять их. В другой коробке берем черную свечу. Пока что дома больше делать нечего, проведаем-ка лучше Маргарет в госпитале: на первом этаже оборачиваемся к двери — указатель мышки в виде стрелки — карта города — выбираем госпиталь (**Hospital**).

Поговорим с тетушкой: что с Маргарет. Ничего хорошего... Самое время продолжить диалог со Стефаном (обернемся назад). Тут он говорить не хочет — уходит в подсобное помещение. Проследуем за ним (дверь, виднеющаяся вдали) и заведем разговор.

Следует выбирать следующую последовательность реплик (по их порядковому номеру в списке) — **1 1 2 1 1 1 1 1 2 1 1 1 1**.

Узнаем совершенно ошеломляющие сведения. Оказывается, в опасности не только Елена и Маргарет — в опасности весь город. То, что нападавшее существо имело вид безобидного животного, ничего не значит. Силы Зла активизировались, они стремятся овладеть Энергией. Так что это нападение — не последнее, твари будут возвращаться вновь и вновь — им нужна кровь. Помочь в борьбе с ними может древний крест — он находится где-то в городе (а не тот ли это крест, о котором сообщалось в газете?). Остальные сведения не менее ошеломительны. Оказывается, Стефан — вампир, как и его брат, и брат этот — Дэймон Смит, новый преподаватель! Узнаем от Стефана и о друидах — древних священниках, что сохраняли баланс

между природой и людьми, и о некоем Кольце Энергии (**Ring of the Power**), которое позволяло концентрировать энергию. Сам Стефан ничем помочь не может, все теперь ложится на хрупкие плечи Елены (и, соответственно, игрока).

Вернемся к кровати Маргарет и поговорим с тетей Джудит.

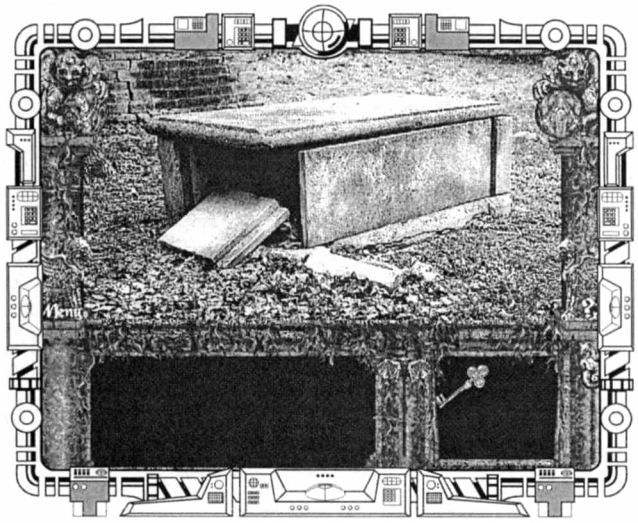
В этом разговоре с тетей должна быть следующая последовательность реплик — 2 2 1 1 1.

После беседы с тетей ключ от закрытой шкатулки оказывается у нас. Вот только о кресте ничего не узнали — об этом лучше спросить Бонни. Пока что вернемся домой (**Elena's House**), откроем шкатулку с драгоценностями, возьмем оттуда серебряное кольцо. На улице ночь (или, скорее, поздний вечер), так что лучше лечь спать (то есть использовать кровать).

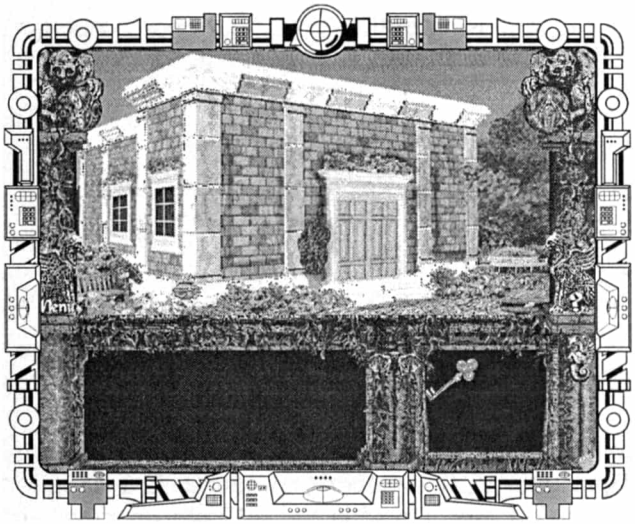
Сбор сведений

Проснувшись поутру, наведаемся в дом Гэри Ричардса (**Gary Richard's House**) — Бонни там подрабатывает архивариусом у Ричардса. Проходим в двери, вверх по лестнице, в кабинет. За столом сидит Бонни, ее и спросим, что она знает насчет друидов. Ничего, кроме общеизвестных сведений. Зато получаем совет сходить в школьную библиотеку и там почитать дневник семейства Ричардсов. Так мы и поступим. Но прежде попытаемся пообщаться с Гэри Ричардсом: дернем за веревку, что свисает над дверью, ведущей в его кабинет. Дверь открылась, но Ричардс напрочь отказался разговаривать — дела у него, видите ли. Что ж, пошли в таком случае в библиотеку.

Подойдя к школе (**School**), заходим в левую дверь, с надписью "**Library**". Справа за стойкой — Граймсби (**Mrs. Grimesby**), библиотекарша. Сначала посмотрим книгу, что лежит на стойке слева — похоже, там список ценных вещей, что хранятся в школе, а потом побеседуем с библиотекаршей. Спросим, почему она не пришла вчера в художественную галерею (вторая реплика). Заодно узнаем, что Кэролайн этим летом занимается исследованием искусства. На вопрос о друидах нас отправляют к книжным полкам. Что ж, посмотрим книги (поворачиваемся направо). На самых левых полках просматриваем книгу о вербе (третья полка снизу), третья слева стойка: вторая полка сверху — немного о друидах, третья снизу — о рунах, вторая снизу — об искусстве делать свечи; на стойке, что находится отдельно (около внутренней двери), читаем часть дневника, что советовала нам Бонни. Руны... Одна из рун похожа на ту, что мы ранее видели в художественной галерее. Означает она Пердро — руна инициации, обозначает сверхъестественные способности.



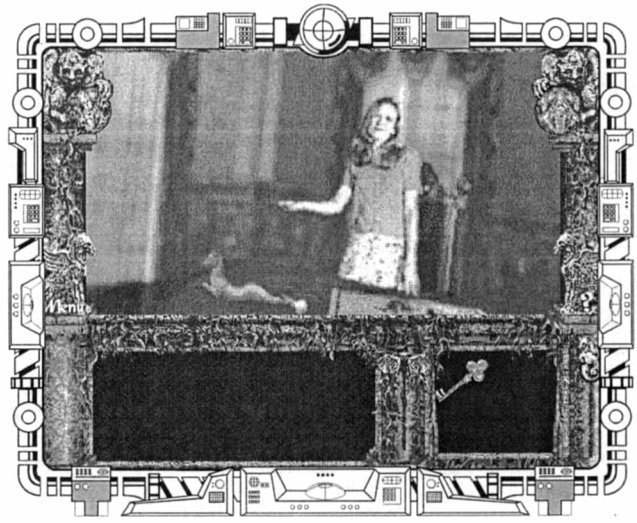
Вампир покинул тесный гроб и
чешет посиневший лоб.



Может, хоть к этой двери подойдет ключ.

А именно сверхъестественным интересуется Ричардс... Все же надо потом с ним разобраться потщательнее. А что может сказать библиотекарша о рунах? Опять отослала к полкам. Хорошо, просмотрим эту книгу еще раз, а потом пойдем в дверь, что находится рядом с той стойкой, где мы читали дневник. Экспонаты, еще экспонаты... Если находимся тут достаточно долго, то подходит охранник. Похоже, старик опасается актов вандализма. Успокоим его, скажем о трагедии, приключившейся вчера в художественной галерее, а заодно попросим ключ от витрины, где хранятся старые артефакты. Увы, безуспешно: охранник при этом ссылается на мистера Смита (а уж мы-то знаем теперь, кто он на самом деле). Что ж, обследуем пока холл и лабораторию (правый из двух проходов, левый ведет обратно в библиотеку). Скелет, микроскоп с какой-то гадостью на предметном стекле, лабораторная посуда — ничего пока что для нас интересного. Ладно, уходим несолоно хлебавши, но, может, потом повезет больше.

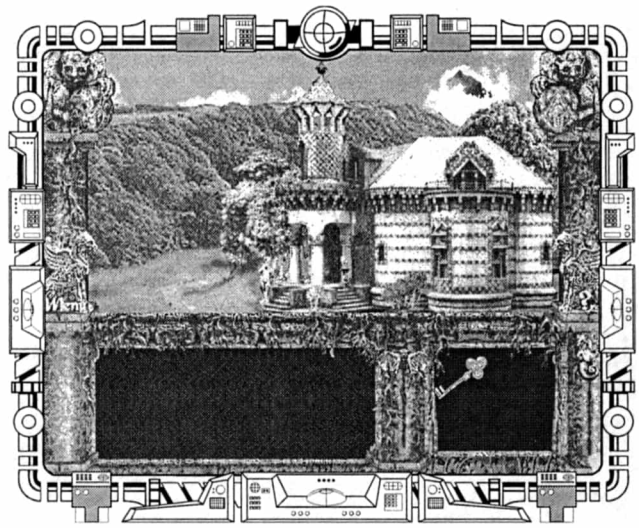
Посетим художественную галерею, где этим летом работает Кэролайн. Нормально с ней общаться с ней невозможно — сарказм так и льется из каждой ее фразы. Конечно, надо спросить ее относительно крестика (**Dagger**) и руны (**Rune**). Ничего особо определенного, кроме уже известных сведений. Хотя Кэролайн и сидит тут для того, чтобы продавать, но купить камень с руной не удается — денег у Елены, видите ли, не хватит. Придется продолжить наши прогулки по городу.



Не очень мертвая чувиха, вампиры обошлись с ней лихо.

На сей раз посетим пансионат (**Boarding House**) и самым наглым образом умыкнем оттуда лопату, что лежит на земле около крыльца. А теперь — к церкви (**Church**). Пройдем на территорию кладбища. Там можем увидеть миссис Граймсби — конечно же, надо поболтать с ней. К сожалению, беседа с ней на тему друидов и руны не столь продуктивна, как хотелось бы, так что пойдем-ка мы в глубь кладбища — к старой церкви (вдали виднеется неболь-

шая треугольная крыша). Подойдя, повернемся налево — калитка (в левой части экрана указатель мыши приобретает активный желтый цвет). Отломаем и возьмем от калитки кусок прута. Теперь можно посетить развалины церкви. Прямо перед нами алтарь. Подойдем к нему. Теперь, если повернемся направо, то на скамейке увидим лежащую там книгу. Конечно же, откроем ее и прочитаем.

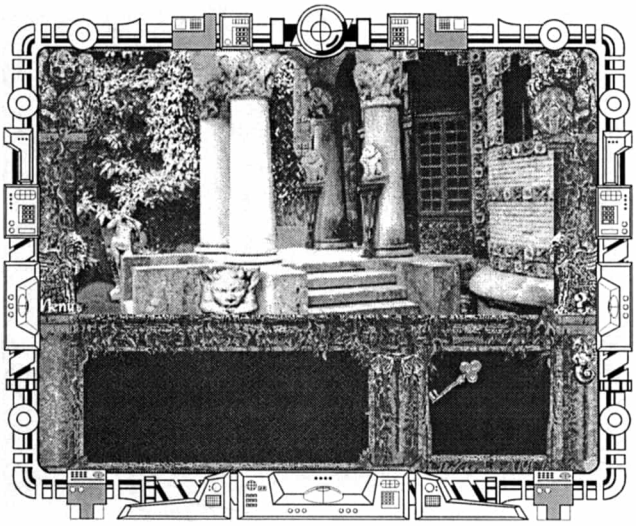


Попробуйте и сюда 'применить' ключик.

А не пора ли проведать Стефана в госпитале, может, на этот раз он скажет еще что-нибудь существенное (выходим на кладбище и воспользуемся кружком глобуса — 9 на рис. 1). Вопросов много — о крестике, о руне, о том, как же купить руну из художественной галереи, о кольце. Кроме "утешающих" сведений о том, что Стефан все больше чувствует силы Зла, особо ничего полезного узнать, как обычно, не удается. В таком случае опять примемся самостоятельно разбираться во всех надвигающихся неприятностях.

Первые активные действия

А что принесет нам обследование дома Гэри Ричардса, который так активно интересуется всем сверхъестественным? Подойдя к двери его дома, выясняем, что дверь закрыта. Ну, это и неудивительно — на дворе уже ночь. По обе стороны от двери стоят две статуи чудищ. Как ни противно, но тронем ту, что справа. Каменная тварь высунула язык, а там — ключ. Попробуем его на двери... Подошел, дверь открыта, мы внутри! Проходим по лестнице на второй этаж: знакомый вестибюль, только на этот раз там никого нет. Трогаем книжные полки (справа) — открывается секретный проход. За ним — небольшая комнатка, там на стенках висят маски. Но маски брать не будем, скромно заберем только желтую статуэтку. Догадываясь, что сейчас хозяин дома не помешает нам в наших поисках, смело подходим к двери, поднимаем наш взор наверх и дергаем за желтую веревку — дверь-то и открывается. Проходим вовнутрь. Перед нами дверь. Безусловно, можно попробовать сразу же открыть ее, но при всех способностях Елена летать все же не может, так что открывшаяся в полу яма погубит ее, а нам придется восстанавливать игру с последнего записанного места. Поступим мудрее: возьмем недавно подобранную желтую статуэтку и используем ее на двери — провал ямы теперь прикрыт, и мы можем без опаски пройти дальше. Прямо перед нами дверь, но туда не пойдем — зачем нам обратно в холл? Поворачиваемся направо и трогаем картину, висящую на стене. Непонятно как, но все же оказываемся в галерее, где коллекционер хранит свои экспонаты. Ради интереса можно посмотреть на них. Но ведь не на экскурсию мы сюда заявились, так что займемся делом. Идем прямо. Поворачиваемся направо: на одной из полок фигура дракона, а контур в

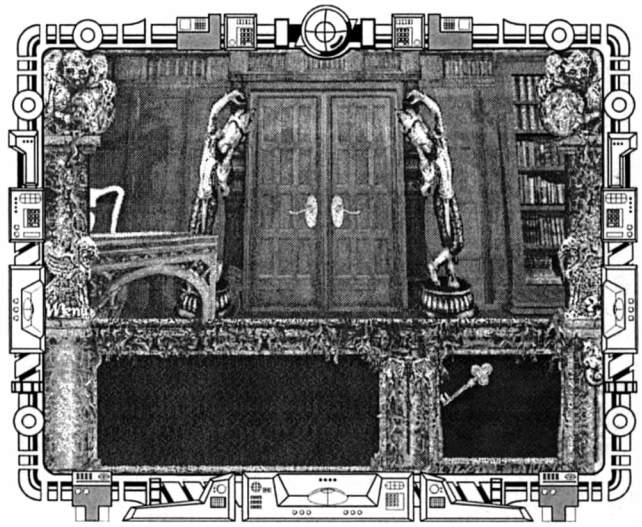


Скромный черный ход...

стене уж больно напоминает скрытую там дверь... Прикоснемся к дракону — какой-то звук, напоминающий тот, что бывает, когда открывается потайной ход. Поворачиваемся направо: и в самом деле, после того, как мы прикасаемся к тому контуру двери на стене, то оказываемся перед дырой, ведущей куда-то вниз. Спускаемся вниз по лестнице и заходим в небольшое помещение. Тут нет ничего, кроме тумбы, накрытой стеклянным колпаком. Как же его открыть? Поворачиваясь, осматриваем стенки тумбы. Наконец, на одной из стенок видим набор каких-то значков, рассмотрим их поближе. Итак, если мы в правильной последовательности нажмем эти символы, то, пожалуй, этим откроем стекло. Уверенной рукой нажимаем их в следующей последовательности: круг, полумесяц, треугольник, квадрат, звезда. Предположения были верными — теперь мы можем взять себе крест (который почему-то больше напоминает нож). В этой комнатке наша миссия окончена, крутимся, пока не видим проход к лестнице в одной из стенок (указатель мыши при этом приобретает активный желтый цвет). Вверх по лестнице, на другую сторону галереи, две желтые двери — и мы наконец-то в холле. Но тут очень некстати наталкиваемся на хозяина — на Гэри Ричардса. Придется объясняться с ним — ответные реплики **3 2 1 1 2 2 1 1 1 1**). Вот и славненько, сохранили в своем владении крест (кстати, оказывается, он из Трансильвании — общеизвестной родины вампиров).

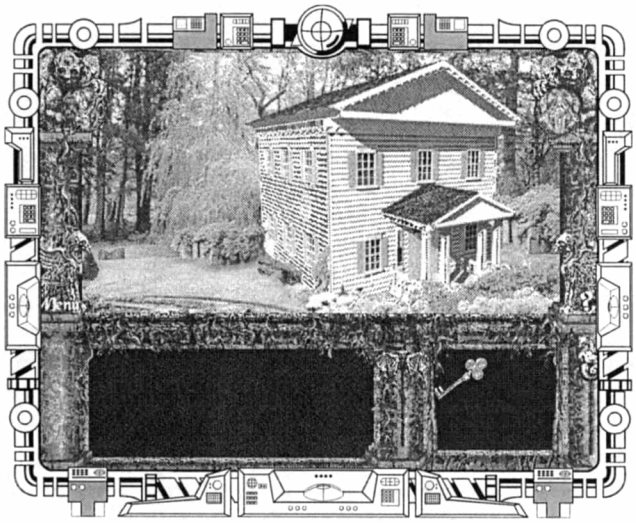
Но, пока продолжается ночь, стоит продолжить свои незаконные похождения по приобретению разнообразных предметов. Посетим родную школу, только на этот раз пойдем не в библиотеку (какая уж библиотека ночью), а направо. Вход в школу закрыт на цепь, но для чего же мы доломали калитку у старой церкви? Правильно, воспользуемся тем наконечником, чтобы разорвать цепь. Входим в вестибюль школы. Но чу — слышатся чьи-то шаги! Можем поступить двумя разными способами. Первый — это дождаться хозяина этих шагов. Из такого варианта ничего хорошего не получится: предстоит долгая (или не очень долгая — по выбору игрока) беседа с мистером Смитом и один итог — вампир впивается зубами в шею Елены, и на том ее похождения безвременно оканчиваются. А потому выберем другое: поворачиваемся направо к витрине с американским флагом и прячемся за табуреткой, что стоит слева. Когда звук шагов стихает, вылезаем и идем в лабораторию. Из ящика стола под микроскопом вытаскиваем ключ и возвращаемся к витрине (если опять услышим звук шагов, то опять знакомо прячемся). Подходим поближе к витрине с флагом, "свеженайденным" ключом открываем ее и забираем оттуда фуражку. А теперь ходу отсюда! На дворе ночь, так что самым мудрым будет дождаться утра, а потому сейчас — домой, спать до утра...

Руна и книга ритуалов

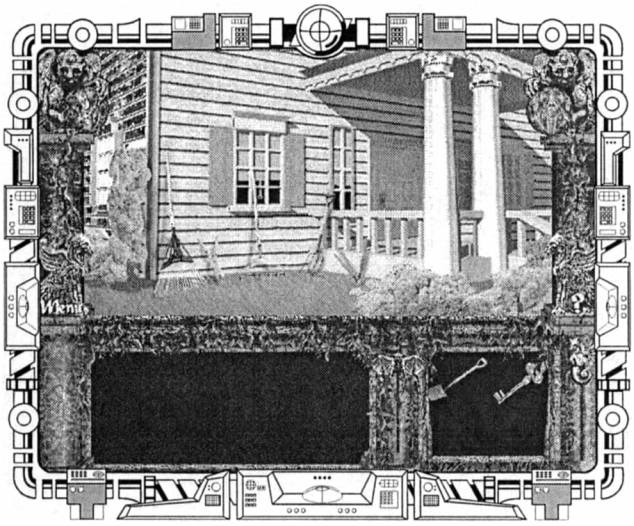


Стояли статуи у двери...

Выспались, пришел очередной солнечный день. На сей раз начнем день с посещения развалин старой церкви. Читали мы в одной из книг в библиотеке историю о двух возлюбленных, попробуем найти могилу, которая связана с этой историей. Внимательно осматриваясь, замечаем вдали могильный камень в виде небольшого шпиля. Подойдем туда и рассмотрим поближе. А не покопаться ли нам в гробнице лопатой? Ого, появилось привидение, и оно (то есть она) весьма рассержено! Но после того, как мы покажем фуражку, можем (с умилением) наблюдать, как двое давно умерших, но все еще любящих друг друга воссоединяются. Теперь никто и ничто не помешает нам заняться раскопками. Опять применяем лопату на гробнице, раскапываем могилу и берем оттуда золотую монету (ох, и нехорошо же это, но что поделаешь). Теперь — в руины церкви. Кажется, мы все же не очень тщательно осмотрели это помещение. Проходим вперед к алтарю, оборачиваемся — перед нами витраж, где изображен золотой ключ. Чуть наклоняемся и берем его из щели под окном. Так, а теперь исследуем церковь поглубже. Направо от алтаря находится проход, туда и направим свои стопы. Спустились вниз и оказались перед гробницей. Как ни неприятно это говорить, но опять придется немного заняться вандализмом: с помощью куска церковной ограды отодвигаем крышку гробницы в сторону (предварительно поближе подойдя — прут в район головы) — открывается секретный проход. Очутились в зале. Впереди — еще одна дверь, идем туда. На стене — барельеф: его открываем с помощью золотого ключа (замочная скважина — справа) и проходим в следующее помещение. Прямо перед нами — статуя птицы. Попытавшись рассмотреть ее, перед нами встает необходимость разгадать очередную загадку — надо в определенном порядке нажать на изображения. Что-то это все напоминает, похоже на пищевую цепочку в природе. В такой последовательности и нажмем — цветок, жук, ящерица, змея, сова. Догадка была верна! Перед



Домик в лесу - простенько и со вкусом.



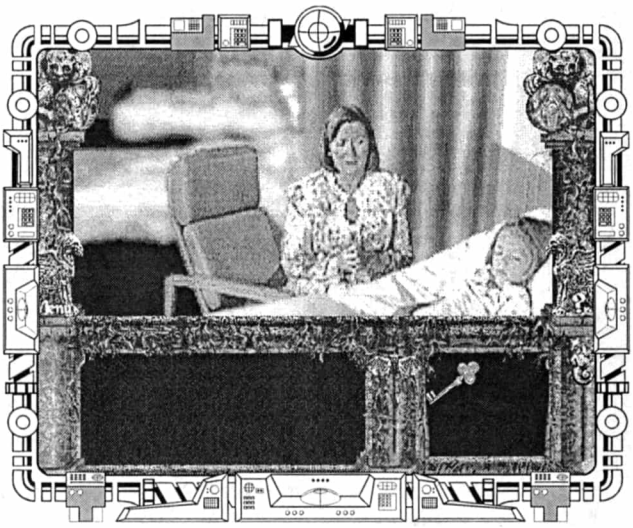
Это старое крылечко помнит космонавта Гречко.

нами — древняя книга, описывающая ритуал. Почитав ее, понимаем, что некоторых необходимых ингредиентов у нас все же нет — руны и вербы (**vervain**). Надо выходить наружу, разыскивать недостающее. Проходя через зал, ради интереса посмотрим на круг посередине — какие-то руны. Надо будет посмотреть в библиотеке... Добравшись до "первой" гробницы, поднимаемся по лестнице (она справа от гробика со скелетом ребенка) и выходим из церкви наружу, на кладбище. Цветками занимается миссис Флауерс, так что логично будет спросить ее о вербе. Завязав непринужденный разговор, спрашиваем ее о необходимом нам. Так просто не получить, нужно на что-то обменяться. А не предложить ли ей найденную на чердаке ступку и пестик? Да, не зря мы ходили на чердак, нужное растение теперь есть. Теперь осталась только руна. За ней надо отправиться в художественную галерею. Там стоит Михаил Романов, с ним-то и поговорим насчет продажи артефакта. Представившись, заведем разговор, и потом спросим его насчет продажи камня с руной (последовательность реплик — **1 1 2 1 2 2 2**). Взамен денег предлагаем ему старую золотую монету, что мы выкопали из могилы — руна теперь у нас! Теперь прогуляемся к дому Гэри Ричардса — поболтать с Бонни. Она очень обрадована, что может получить руну — взамен получаем мешочек из-под денег. Для проведения ритуала есть все необходимое. А, нет, еще Кольцо Энергии. Ну да лучше пока что выспаться (идем для этого домой). Проснувшись ближе к ночи, идем на кладбище (ну и безрассудство: ночью — на кладбище). Там встречаем миссис Флауерс. Но тут внезапное головокружение и полная потеря чувств и сознания...

Ритуал

Очнулась Елена уже утром, у себя в комнате. Проверим-ка, не пропало ли что... Так и есть — исчезли брошка и кольцо! Придется опять сходить на кладбище. Поговорив с миссис Флауерс, просим ее принести потерянные драгоценности, если она найдет их. Бонни тоже ничего не знает, кроме того, назвала идею о совершении Еленой ритуала ночью, одной — идиотизмом. Может быть... Зайдем в госпиталь, спросим и тетю Джудит, и Стефана о потерянных вещах. Похоже, пользы от них маловато. Ага, мы были еще в библиотеке, зайдем и туда. У библиотекарши попросим сообщить, если кто-нибудь найдет серебряное колечко и брошку. Сами пока пойдем посмотрим книгу о рунах (стойка с книгами посередине, третья снизу полка). Что же значат те руны, что были нарисованы в подземелье? Кроме уже известной руны сверхъестественного (напоминает угловатую букву **С**), находим описание других: руна ворот (похожа на букву **Р**), руна человечности (похожа на букву **М**), руна силы (похожа на букву **П**) и руна защиты (похожа на метелочку). Пора домой — немного поспать.

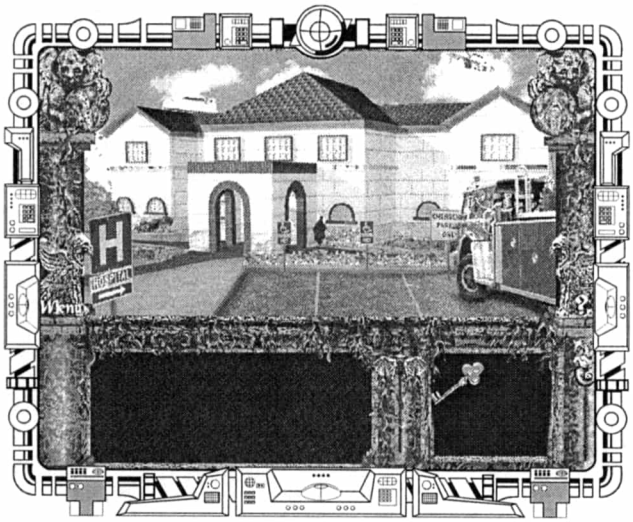
Но сладкий сон был прерван неожиданно вошедшей миссис Флауерс — она принесла Кольцо Огня. Похоже, срочно нужна помощь Елены — самого главного сейчас специалиста по необходимому ритуалу. Молнии, гром... Не самое приятное время для посещения кладбища, но делать нечего — идем туда, а потом уже знакомым путем спускаемся в подземелье, в круглый зал. Проходим туда, слева — подсвечник. Вставляем туда свечу, зажигаем ее спичками. Следующий этап — зажигаем над огнем веточку. Теперь смотрим на пол, где в круге нарисованы руны.



Загадка: белое и красное. Отгадка: умирающий от укуса младенец.

Прежде чем задействовать руны, лучше переложите в самое начало инвентаря крест-нож и Кольцо Энергии — от того, насколько быстро их потом удастся взять, зависит жизнь главной героини!

Теперь нажимаем руны в определенной последовательности (называем то, на что они похожи) — **Р**, **М**, **П**, "веточка", "угловатая С" . Из глубины появляется летучая мышь и на земле превращается в Михаила Романова. Ничего не остается, как только поговорить с ним. Мда, оказывается, и Кэролайн теперь вампир, и нападал он (а это он был той летучей мышью в художественной галерее) для того, чтобы взять себе побольше молодой силы, а злой такой потому, что его месть тянется еще с древних времен, когда убили его любимую. Разговоры разговорами, но он всерьез собрался убить Елену тем самым крестом-ножом (уже отобрал у Елены). Но внезапно вмешивается Стефан. Увы, и он мертв, а Михаил приближается... Надо действовать. Пока он не подошел, срезаем свечу крестом-ножом — злодей оказывается охваченным пламенем. На некоторое время он обезврежен. Пока вампир не очухался, срочно применяем Кольцо Энергии на одной из колонн (на той, что ближе к свече). Взрыв!!! Романов уничтожен! А мы теперь можем посмотреть зак-



Еще один загадочный дом этого пуританского городка.

лючительные кадры и немного поговорить со Стефаном, который оказался жив. Все хорошо, все спасены, а Елена хочет быть со Стефаном всегда (ведь он же хороший). Ну что ж, добро пожаловать в мир вампиров... Хе-хе-хе...

Соответствие компакт-дисков местам в игре

*Если заранее, при перемене сцены, устанавливать нужный диск, то сэкономим свое время— не нужно будет читать просьбу установить диск требуемого номера и щелкать по клавише "**Ok**".*

Компакт-диск	Функция, место в игре
1	Инсталляция игры, интро-заставка, церковь и кладбище, дом Гэри Ричардса
2	Госпиталь, школьная библиотека, дом Елены
3	Вход в игру (главное меню), художественная галерея

Лучше отключить в Windows автоопределение диска, чтобы, когда мы вставляем диск 1, не загружалась каждый раз программа установки игры.

Используемые в игре клавиши

[Mouse]	все основные действия.
[↑], [↓]	посмотреть вверх/вниз.
[←], [→]	повернуться налево/направо.
[Ctrl]+[X]	немедленный выход из игры.

Return to Zork

Возвращение в Зорк

Издатель	**Activision, Inc.**
Производитель	**Infocom**
Год выпуска	**1993**

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Операц. система	**версия для DOS, версия для W95**
Объем	**1CD**
Графика	**низкое разрешение**
Ролики	*иллюстрируют, актеры на фоне синтеза*
Задние планы	*синтез*
Оперативный 3D синтез	*не используется*
Управление	*мышь, иногда клавиатура*
Особые требования	*отсутствуют*

РЕЙТИНГ

Суть игры	*герой попадает в мир Зорка и разбирается с местным богом, ведущим себя не слишком хорошо*
Мир игры	*довольно юмористический искусственный мир*
Тип игры	*классический квест*
Атмосфера игры	*неожиданная и оптимистичная*

Графика	*весьма недурно*
Звук	
атмосфера	*более-менее*
музыка	*нормально*
шумы, эффекты, голоса	*очень даже*
Концепция	*хороша*
Заставка	*не особо*

Оригинальность	
на сегодня	*никакой*
на момент появления	*не слишком велика*
кроме игр той же серии	*первая серия игры*
Сюжет	
игровой мир	*творческий подход*
предистория	*забавно*
вживаемость в процесс	*довольно высокая*
набор вооружений	*нет*
общее впечатление	*радует*
Жестокость	*почти нет*

Очень добротно задумано и реализовано. Прекрасный мягкий юмор.

Почти нет.

Старая добрая классика.

общий рейтинг

Имеется немало игр в стане Квестов, пройти которые считается долгом любого более-менее образованного игрока. Это блистательный и неповторимый "Myst", это мрачные "7th Guest" и "11th Hour", это и легендарный "Return To Zork". Один раз появившись, эти игры раз и навсегда смогли заставить полюбить их и стали классикой жанра. О последней из упомянутых игр и пойдет речь.

Легендарная фирма Infocom.

Итак, "Возвращение в Зорк".

Первые упоминания об играх, связанных с империей Зорк, восходят к самому началу появления игр на компьютерах. Первые эти истории были текстовые, но приковывали к себе программистов на целые ночи, благодаря высочайшему литературному качеству игр и блистательному сюжету. Постепенно в играх стало появляться графическое оформление, и интерес к текстовым играм значительно упал.

И вот фирма Infocom решила возродить старую тему. Хотя к старому классическому Зорку продукт имеет весьма условное отношение, эта во многом ностальгическая игра безусловно стала хитом.

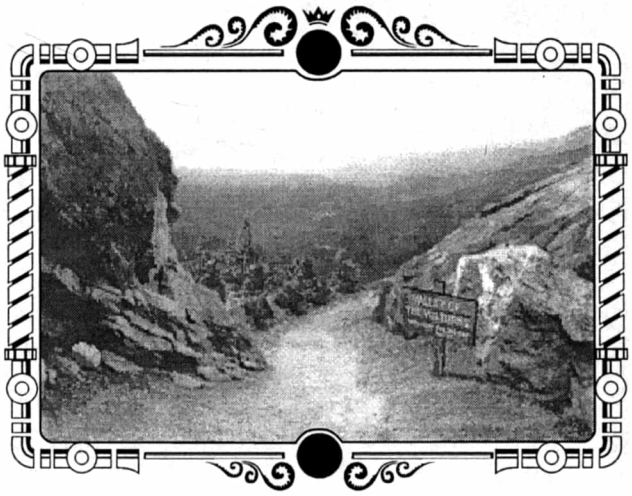
Это мир, где можно встретить массу необычного и прекрасного. Здесь будет достаточно много приключений, где вам придется использовать не только вашу силу, но и голову. Вы будете снаряжены как один из лучших разведчиков — магнитофоном и фотоаппаратом. Ими вы сможете успешно пользоваться, чтобы полностью освободить многочисленные миры от проделок одного не очень доброго бога. Помимо всего этого, вы можете найти себе верных помощников, которые обязательно помогут в трудную минуту, хотя бы и только советом.

Графика в игре очень неплохо выглядит даже на данный момент. Это, конечно, не 3DFX, но все-таки очень неплохо. Звук был сделан очень качественно и потому может удовлетворить любого игрока, а игра-то была сделана в далеком 1993 году.

Управление

Вся игра построена на вашем взаимодействии с окружающим миром. Вам постоянно придется решать маленькие головоломки, неправильный ответ на которые тотчас же приведет к вашей гибели (конечно не физической, а виртуальной). Лучше всего подходит для управления игрой мышь, но клавиатура может ее полностью заменить, если у вас какие-то проблемы со своим хвостатым другом.

Курсоры



Дорога уходит за горизонт...

Форма курсора обязательно подскажет вам, что и как делать.

При передвижении используются стрелки, которые указывают ваше направление движения. Причем все они ведут вас по дорожкам, так что можно встретить несколько разновидностей одной и той же стрелки, которые зависят только от подходящей дорожки. Получается совсем как в текстовом режиме — не идти налево, а идти по левой дорожке, которая огибает здание или петляет между зарослей кустарника.

В общем, со стрелками не нужно быть гением, чтобы разобраться, куда какая приведет. Нужно только поводить курсор по экрану, чтобы найти их. Упомянем только еще стрелку разворота — она появляется, если подвести курсор к нижнему краю экрана, и напоминает перевернутую **U**. Нажав левую клавишу мыши, вы сможете развернуться, стоя на месте, и посмотреть, что же находится у вас за спиной.

Когда курсор принимает форму кисти с поднятым указательным пальцем, то вы, скорее всего, сможете произвести некоторое действие. При этом у вас есть огромный выбор этих действий: от простого 'положить в карман' до 'ударить железным прутом по медному колоколу'.

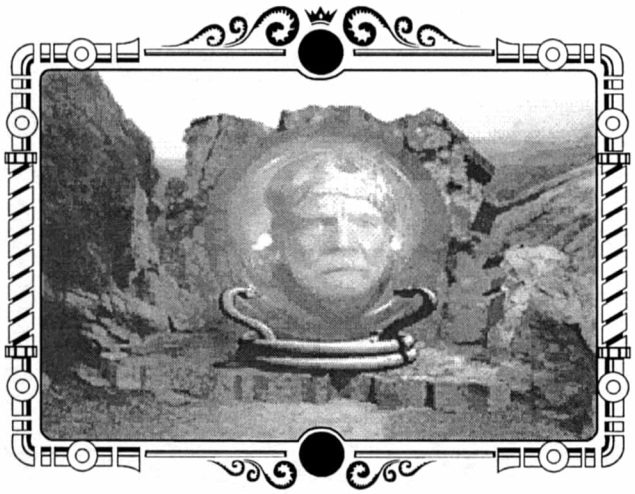
Для выбора действия вам необходимо нажать левую кнопку мыши и выбрать одно из предлагаемых действий. Причем ваши действия будут показаны в миниролике. Например, бросок предмета будет показан человечком, совершающим маховые движения, а действие 'положить к себе в карман' так и будет нарисовано.

Для совсем непонятливых, над выбором действий будет указано наименование того действия, на котором находится курсор.

Повторяем, весь набор действий огромен. Иногда вам потребуется сделать что-то только один раз за игру, и больше это никогда не повторится (например, наливание пробирки из-под крана).

Также существуют виды курсоров, такие как 'Кулак' (ничего не делается) и две 'Лупы', одна с надписью **Zoom Out** (уменьшить), а другая с **Zoom In** (приблизить). Кулак вы будете видеть тогда, когда у вас в руке ничего не будет, и действия произвести будет невозможно.

Лупы вы сможете обнаружить в основном тогда, когда будете лазить по всевозможным ящикам с целью их опустошения. Тогда вы сможете рассмотреть содержимое ящиков (лупа увеличения) или выйти из рассмотрения шкафа (уменьшение).



Магическая мобильная связь.

Инвентарий

Все собранные вами предметы поместятся по вашим карманам, но чтобы не искать их, по правой кнопке мыши вы вызовете полный список всех находок.

Часть предметов у вас присутствует изначально с самого старта, и они очень облегчат вашу жизнь. Это карта (**Map**), фотоаппарат (**Camera**), фотоальбом (**Photo Album**), магнитофон (**Tape Recorder**) и некоторые другие вещи, например, нож.

Карта

Здесь будет указана зона, где вы побывали, и ваше месторасположение будет указано красной точкой.

Фотоаппарат

Данный предмет поможет вам запечатлеть местные достопримечательности, чтобы потом посмотреть их в любой момент игры. У нас не возникало сложностей, связанных с ограничением кадров, но вполне вероятно, что пленка может закончиться, так что не фотографируйте все подряд. Для съемки вам необходимо, выбрав этот предмет в Инвентории, нажать левую кнопку мыши.

Фотоальбом

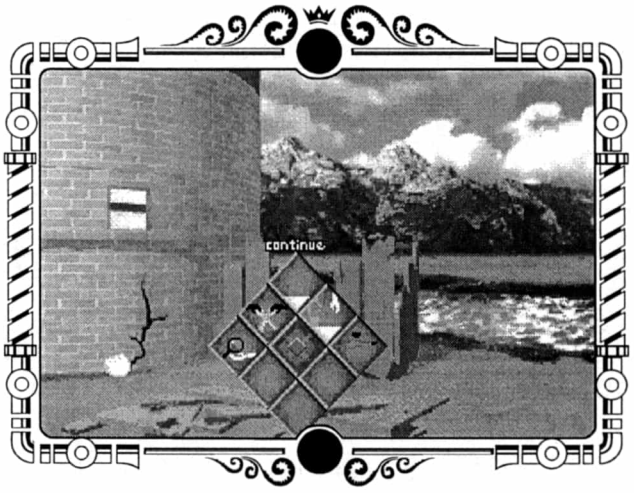
Здесь хранятся фотографии и негативы ваших съемок видов природы. Вы можете показать ваши снимки любому персонажу игры и выслушать их мнение. Для этого необходимо, выбрав фотографию, нажать левую кнопку мыши.

Магнитофон

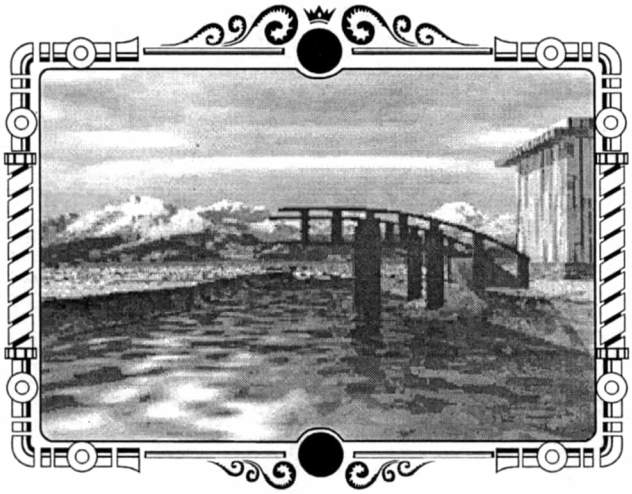
Данный аппарат ведет автоматическую запись всех ваших диалогов на протяжении всей игры. Вы сможете в любой момент проиграть запись диалогов, которые были произнесены, используя кнопки управления магнитофоном, расположенные в его правой части.

Другие предметы

Все остальные предметы будут иногда вами использоваться. Причем может наступить момент, когда вы не сможете взять



Внутриигровое меню.



Партизаны работают профессионально.

нужный вам предмет, так как место будет занято. Открыв Инвентарий, вы сможете выкинуть ненужные предметы и освободить место. Главное, все выкинутые предметы не пропадут, а останутся лежать на этом месте, дожидаясь того момента, когда вы вернетесь и заберете их снова для дальнейшего использования.

Действие одного предмета Инвентория на другой

Некоторую сложность могут представлять действия, которые необходимо совершать одним предметом Инвентория на другой. Раскроем некоторую хитрость этого действия:

Взяв предмет, щелкните правой кнопкой мыши, чтобы открыть Инвентарий. Поднесите взятый предмет к тому, на который вы хотите его применить, так, чтобы появилась надпись "**Use ... With ...**", где вместо точек будут стоять названия предметов. Теперь щелкните еще раз левой кнопкой мыши и выберите необходимое действие из списка.

Действия во время видеороликов

В момент взаимодействия с другим персонажем происходит прокрутка видеоролика. Вы можете немного изменить ваше первое впечатление, выбрав одну из рожиц, которые появятся сбоку. Обычно нет никакой разницы, какую форму диалога выбрать, за исключением тех моментов, когда мы укажем точный тип в проходилке. Чаще всего, конечно, можно пользоваться остановкой разговора (зевающая рожица, прикрывающая рот рукой). Это без особого вреда позволит вам пропустить массу лишней информации.

После первого разговора на месте рожиц появляются другие значки:

Задать вопрос

Иконка 'два обращенных друг к другу лица' поможет вам задать вопрос по теме, которая только что прозвучала.

“Я работаю в разных часовых поясах...”

Прокрутить запись

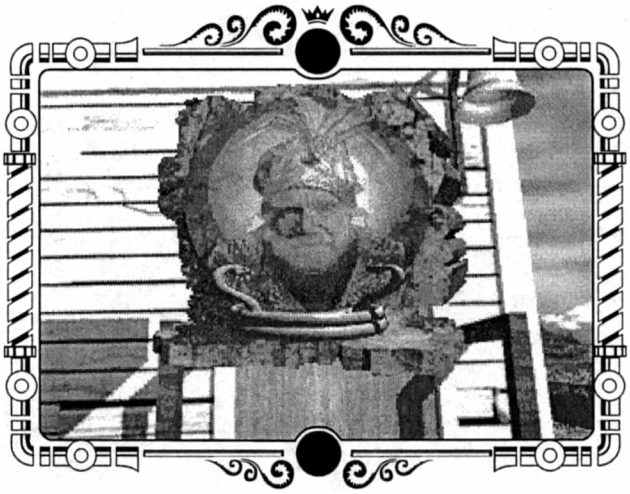
Выбор иконки 'аудиокассета' позволит вам прокрутить запись разговора с другим персонажем. Это альтернативный вариант прослушивания разговоров, описанный выше.

Спросить о предмете

'Большая сумка', нарисованная на иконке, позволит вам спросить о имеющемся у вас предмете. Это очень полезно, когда вы, найдя что-то, не знаете, как это применить.

Указать место на карте

Нарисованная 'карта', на которой вам укажут место, где вы находитесь в данный момент.



Неожиданный сеанс связи.

Показать фотографию

Еще один альтернативный вариант действия во время разговора.

Прекратить разговор

Этот пункт меню позволит вам прекратить общение с персонажем.

Системное меню

При подводе курсора к левому верхнему углу появляется значок дискеты. Это значок входа в системное меню. Тут вы сможете сохранить и считать игру, сделать некоторые настройки.

Общий вид этого меню представлен на рис.1.

Записать игру (Save)

Записать игру на ваш диск. Мест в игре для записи предостаточно — 100. Вы видите только девять мест, а остальные вы сможете посмотреть, щелкнув на стрелках вверх/вниз.

Считать игру (Load)

Ваше считывание игры с записанной ранее позиции.

Перезапустить игру (Restart)

Если вы неудачно что-то сделали, то вы можете перезапустить игру сначала.

Оптические эффекты (Visual Effects)

Здесь вы можете настроить графику по своему вкусу.

Движение (Move)

Этот пункт позволит вам отключить или включить заново движение во время разговора.

Выход (Quit)

Выход из игры.

Очки (Game Score)

В игре вы за правильные действия получаете очки. Причем набранные очки могут повлиять на ход игры (мы обязательно укажем эти места).

Текст (Text)

Настройка — будете ли вы видеть текстовые описания или нет.

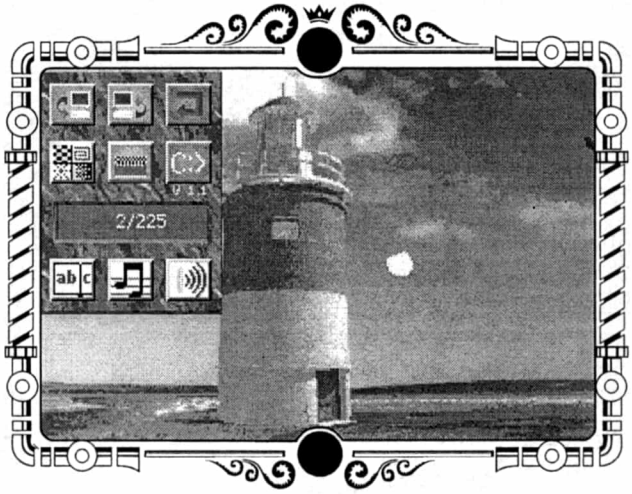


Рис. 1. Общий вид системного меню

Музыка (Music)

Настройка — будете ли вы слушать музыку во время игры или нет.

Звук (Sounds)

Настройка — будете ли вы слушать звуковые эффекты или нет.

Меню гибели

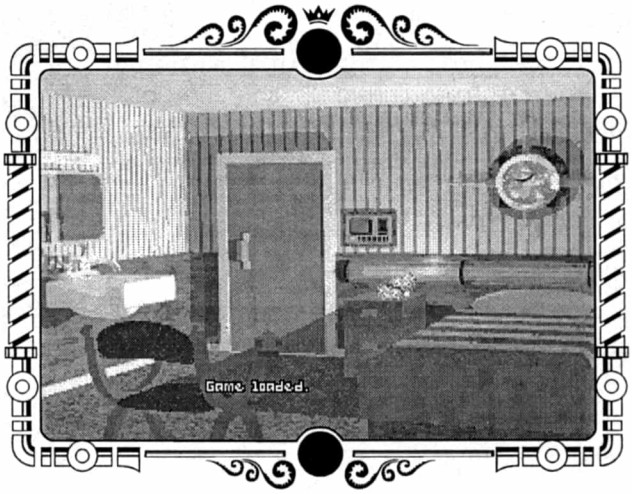
После вашего неправильного выбора вы погибаете и видите свою могилку, над которой есть две каменные кнопки 'Считать игру' (**Load**) и 'Выход' (**Quit**).

Выбрав одну из них, вы, соответственно, либо считаете игру, либо прекратите ее.

Прохождение игры

Посмотрев рассказ из шара-из-сумки (**Tele-Orb**), осмотритесь. Возьмите лежащий слева на земле камень (**Rock**) и бросьте его в птицу (**Vulture**). После этого птичка улетит и не будет вам мешать. Идите вперед, к маяку. Тут снова заговорит шар (вообще-то он часто будет говорить, но на его рассказики можно смело ставить крест из-за невысокой информативности). Войдите в маяк и поговорите с его хозяином. Он долго будет вам объяснять азы общения с окружающими. Выходите на улицу и обойдите маяк слева. Срежьте ножом виноградные лозы (**Vines**). Свяжите ими доски, которые лежат на берегу. Садитесь на плот и плывите по реке. Когда увидите мост, выходите. Вы попали в город (**West Shanbar**). Войдите в разрушенное здание, находящееся справа вторым (**Destroyed Hardware Store**). Возьмите коробку (**Box**) и ручку (**Crank**), но не берите ни в коем случае мышь. Выходите и идите к школе справа (**School House**). Постучите ручкой в колокол, и вас впустят внутрь. Поговорите с учителем, и после небольшой контрольной работы она даст вам тетрадь (**Notebook**).

Эта контрольная — простая защита от пиратов. Вас в ней спросят о местных названиях дня недели или месяца. Вы должны дать правильный ответ за три раза.



"Игра загружается".

Приведем полный список всех наименований:

Январь — **Estuary** (31 день)
Февраль — **Frobuary** (28 дней)
Март — **Arch** (31 день)
Апрель — **Oracle** (30 дней)
Май — **Mage** (31 день)
Июнь — **Jam** (30 дней)
Июль — **Jelly** (31 день)
Август — **Augur** (31 день)
Сентябрь — **Suspender** (30 дней)
Октябрь — **Ottobur** (31 день)
Ноябрь — **Mumberbur** (30 дней)
Декабрь — **Dismembur** (31 день)

Первый день недели — **Sand Day**
Второй день недели — **Mud Day**
Третий день недели — **Grues Day**
Четвертый день недели — **Wands Day**
Пятый день недели — **Birthday**
Шестой день недели — **Frob Day**
Седьмой день недели — **Star Day**

Идите к мэрии (**Town Hall**). Поговорите с мэром (**Mayor**). Загляните в шкаф и познакомьтесь беглым просмотром с содержимым ящиков справа. После того как вы покинете мэрию, развернитесь и идите налево в старую мельницу (**Old Mill**). Войдите в нее и выпейте стаканчик со стариком (**Boose**). Потом откажитесь от другого, указав на знак с перечеркнутыми рюмками. Вы окажетесь во дворе дома с другой стороны. Возьмите рядом с машиной ключ (**Key**). Поверните водяное колесо слева. Выходите из дома и возвращайтесь в город. Идите к магазину, он находится далеко слева. Откройте дверь при помощи ключа. Возьмите в магазине батарейку (**Battery**) с полки. Далее откройте кассовый аппарат. Не нам объяснять, для чего вы здесь — возьмите деньги и билеты. Выходите из магазина и идите под мост. Тут сидит чумазый грустный мальчишка, отдайте ему билеты и взамен получите подарок (**Gift**). Идите снова на мельницу. Когда старик нальет вам стакан, полейте им на растение (**Plant**), слева. Затем сделайте тост (**Make Tost**) и выпейте пустой стакан. Повторите эту операцию 4 раза, пока старик не упадет. Выходите из дома и снова возвращайтесь туда. Повторите описанную процедуру спаивания старика 3 раза, а на четвертый выберите в менюшке опцию с перечеркнутым знаком. Выбрать этот знак следует вместо последнего тоста. После этого старик даст вам ключи. Поднимите с пола фляжку (**Flask**). Залезайте в подвал. Перед вами дверь в иное измерение.

Откройте ее при помощи ключей, которые вам дал старик. Вы оказались в новом измерении. Выходите на улицу и идите прямо. Здесь еще один город, как бы отображение того, откуда вы пришли.

Войдите в **Moodock's Armoury** и поиграйте в интересную игру с мужиком (используйте игровую доску перед ним). Нужно запереть его фигуру. Для победы просто ходите по кругу. Когда вы победите, он даст вам меч (**Sword**) и монету (**Coin**).

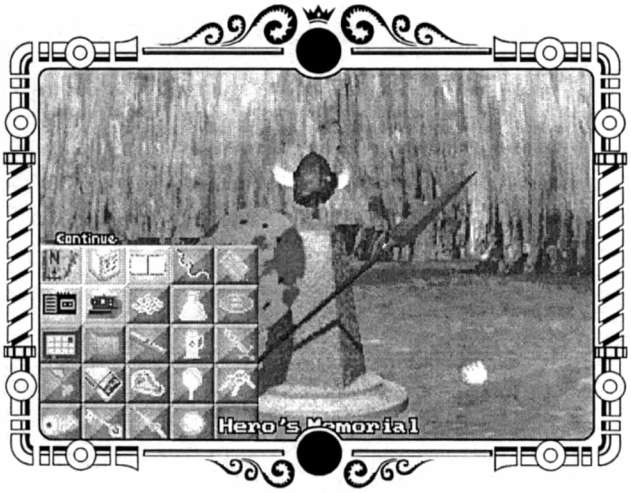
"Извините, наш банк только что ограбили."

Выходите из дома и повернитесь лицом к мосту. Перейдите мост и идите налево. Возьмите книгу (**Book**) у статуи клоуна. Идите налево и увидите домик. Войти в дом можно через правое окно. Войдите во вторую дверь слева. После того, как вас ударит симпатичная девушка и вы очнетесь, попытайтесь ответить на ее вопросы. Это еще одна защита от пиратов. Здесь работают все те же правила, что и в прошлый раз. Но постарайтесь также не ошибиться, ибо в руках у нее дробовик, который очень неплохо стреляет.

Успешно сдав этот экзамен, идите из главной комнаты в комнату справа. Войдите в комнату и возьмите зеркало (**Mirror**) со стола. Вернитесь и из главной комнаты идите вперед, и вы попадете на кухню. Возьмите мыло (**Soap**), затем термос (**Thermoz**) со стола. Откройте холодильник и возьмите из него мясо (**Meat**). Не выходя из кухни, положите мыло в раковину (**Sink**). Пустите воду из крана и получите полную раковину мыльной воды. Возьмите подарок от мальчишки у себя из сумки и помойте его в мыльной воде. Вместо него вы получите чистый кусок диска (**Mysterious Disk**). Из главной комнаты войдите в комнату слева. На вас выскочит собака, если вы нажмете на нее мышкой, то она кинется на вас. Выходите из дома. Выходите на дорогу. Походите по тропам (только не уходите далеко) пока не встретите ту девушку, что чуть было не выбила вам последние зубы. Сфотографируйте ее, это вам еще пригодится.

"Мой рабочий день уже закончен."

Подойдите к ее дому, но не входите в него, а идите направо. Перед вами старая мельница. Используйте имеющуюся у вас ручку на двери. Покрутите ручку по часовой

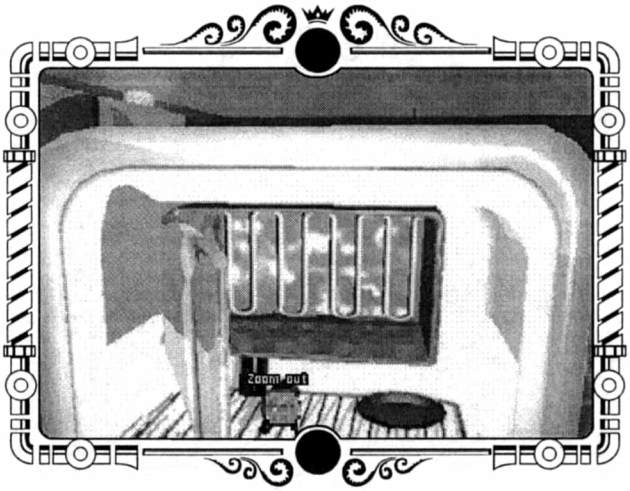


Вам предстоит узнать, насколько остро заточено это копье.

стрелке. Когда мельница развалится, возьмите морковь. Идите направо и подойдите к красному дому, не трогая пока коробки, что лежит на земле. Извинитесь (**Apologetic**) перед парнем. Иначе вы не пройдете далее. Выходите на улицу и возьмите с земли коробку (**Box**). Идите в синий дом. Это коровник.

Рядом с коровой возьмите сено (**Hay**) и снова положите его. Зажгите спичку и подожгите ею сено. Погрейте руки над огнем, что позволит вам трогать корову без боязни получить копытом в глаз. Подоите корову в термос, а затем обязательно дайте ей морковку. Возвращайтесь в дом той девушки. Зайдите на кухню и наполните пробирку, которую вы взяли у старика, водой из-под крана. Идите в город. Подойдите к последнему зданию слева и потяните за первый рычаг (**Lever 1**). Возьмите у себя из сумки **Bra Box** и киньте его в печку. Теперь опять потяните за первый рычаг. Далее потяните второй рычаг (**Lever 2**). Когда откроется ящик, загляните в него. Там будет лежать железка, полейте ее из пробирки водой.

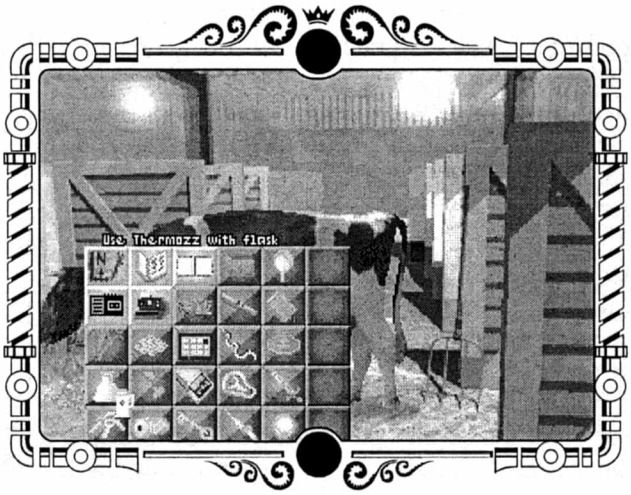
Возьмите железку и подойдите к первому зданию слева (оно первое, если смотреть с моста). Используйте железку на двери, чтобы войти в него. Потрясите (**Shake**) коробку с хлопьями (**Cereal Box**) 2 раза, и там появится свисток (**Whistle**). Возьмите его. Поймайте крысу (**Rats**) которая бегает по столу. Положите крысу в коробку (**Box**), которая у вас уже имеется. Подойдите к последним зданиям, там будет развилка. Идите налево. Возьмите керамику (**Tiles**) с земли. Повернитесь на 180 градусов и возьмите раму (**Frame**). Положите керамику в раму и посмотрите на нее. Вам предстоит поиграть в пятнашки, так чтобы получилась фраза **Water Unseen At Falls Mix With Bat Dropping Yields Potion For**. Когда вы соберете пятнашки в вышеуказанном порядке, вам дадут последнюю фишку с надписью **Invisibility**.



Батарея центрального охлаждения?

Выходите из этой маленькой игры и берите камни (**Disk Pieces**) и кусочки металла (**Pieces Of Illuminyte**) с земли. Теперь идите обратно в город и входите в первый дом справа, если смотреть от моста. Подойди-

те поближе к женщине за стойкой и дайте ей монеты. Поднимитесь на лифте и войдите в свой номер. Положите кусочки металла на тумбочку. На пульте управления, который висит на стене, поверните сначала первую, а затем вторую ручку, и вы уснете.



Забить корову голыми руками будет нелегко...

Теперь начинается ваш долгий путь к Морфею в его владениях. Первым делом отправляйтесь на ферму и возьмите еще немного морковки. Идите в коровник и перелейте в пробирку молоко из термоса, а затем подоите корову. Как это делать, вы уже знаете (не забудьте перед доением погреть руки над костром). Выходя из коровника, не забывайте угостить корову морковкой. Кстати, здесь у вас может быть один неприятный момент, связанный с тем, что корова может выбивать вас ударом ноги. Это значит, что в прошлый раз вы не погрели руки над костром (для непонятливых — потрогайте сами себя за соски холодными руками).

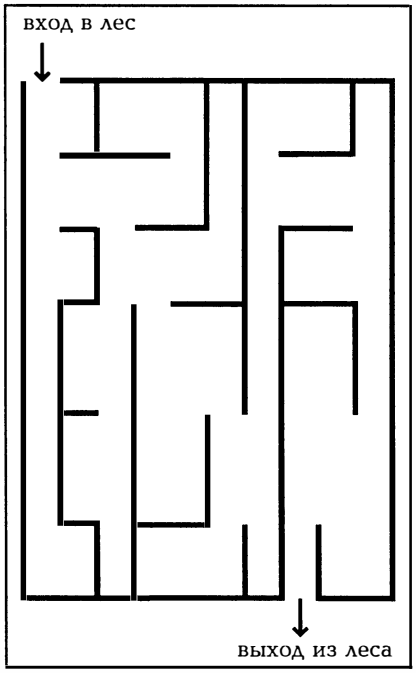


Рис. 2. План пути в Шепчущем Лесу

Теперь идите в Шепчущий Лес (**Whispering Woods**) и выпейте все молоко, которое у вас есть. Вам должны дать 5 очков за это. Возможно, что очки вы получите не сразу, тогда вам придется доить корову еще несколько раз. Только после получения 5 очков смело заходите в лес, так как вы приобрели некоторую способность видеть в темноте. Вот план вашего пути (Рис. 2).

Выйдя из леса, вы окажетесь на пристани. Ударяйте в колокол (**Bell**), пока не появиться перевозчик. Покажите ему монету (**Coin**), которую вы получили вместе с мечом, и он перевезет вас на остров бесплатно. Идите к дому Канука.

Войдя в дверь, вы увидите гуся. Возьмите письмена (**Scroll**) и прочитайте их гусю. Гусь превратится в человека. Покажите ему кусочки диска (**Disk Pieces**) и затем входите в бутылку, справа. Заходите на корабль и поднимайтесь на мачту. Увидите номер на парусе. Номер нужно запомнить. Заходите в каюту и берите тряпку (**Rag**) и идите к сейфу. Откройте его. Шифр сейфа вы видели на парусе. Возьмите в нем кусочки диска (**Disk Pieces**) и металлические куски (**Metal Rusty**). Теперь нужно взять в руки зеркальце из вашей сумки. Выходите из бутылки. Канук превратится в гуся.

Скормите гусю письмена, и он снесет яйцо. Выходите из дома и используйте на яйце нож. Письмена снова у вас. Это непонятный способ выноса письменности, но очков он приносит немало. Идите на пристань и позвоните в колокол. Снова покажите перевозчику монету. Когда сойдете на берег, идите обратно в город. В городе зайдите в магазин Кузнеца (**Blacksmith Shop**) и дайте ваш меч кузнецу. Пошатайтесь по городу, пока кузнец чинит меч. Возвращайтесь в кузницу и дайте кузнецу кучку монет из сумки (он может отказаться от денег, значит меч не готов. Возвращайтесь позже). Когда получите меч, опять идите во второй лес (поворот налево у развилки). Идите **North**, **East**, **East**, **South**.

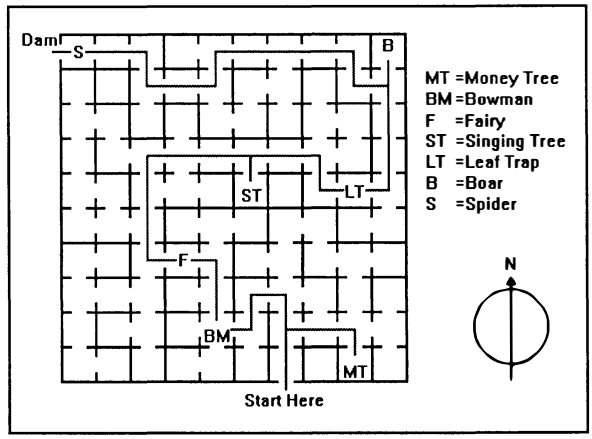


Рис. 3. Лес Привидений

Вы окажетесь у Денежного дерева. Используйте на нем свой меч и подберите упавшие монеты. Меч ваш сломался. Идите обратно в город. **North**, **West**, **West**, **South**. Возвращайтесь в кузницу и верните кузнецу сломанный меч. Получите взамен рецепт нового меча. Идите к кораблю Бена (**Ben's Boathouse**) Поговорите с ним о кнуте, который он держит в руках. Затем покажите ему фотографию Ребекки. Он должен дать вам бумаги (**Sealed Letter**). Затем дайте ему рецепт меча. Он должен дать вам новый меч. Идите доить корову. Полученное молоко перелейте в пробирку. Идите в лес, в котором вы брали монеты. Следуйте по данной карте (Рис. 3).

Обозначения на карте:

Money Tree — денежное дерево.
Bowman — лучник.
Leaf Trap — лиственная западня.
Fairy — светлячок.
Boar — статуя кабана.
Single Tree — одиночное дерево.
Spider — паук около выхода.

Первая ваша остановка — Лучник (**Bowman**). Дайте лучнику молоко из фляжки, и он уйдет. Подберите все вещи, которые он оставил (лук, стрелы, пробирку). Теперь идите к Светлячку (**Fairy Area**). Вы оказались в темноте, зажгите спичку. Поговорите дружески со Светлячком, и она даст вам мешочек (**Fairy**).

Далее идите к Одиночному дереву, тут живет древесный дух (**Tree Spirit**). Послушайте ее надоедливую песню и уходите. Следующий пункт — Лиственная западня (**Leaf Trap**). Бросьте свой меч вперед, и ловушка поднимется вверх. Используйте нож на листьях и получите обратно меч.

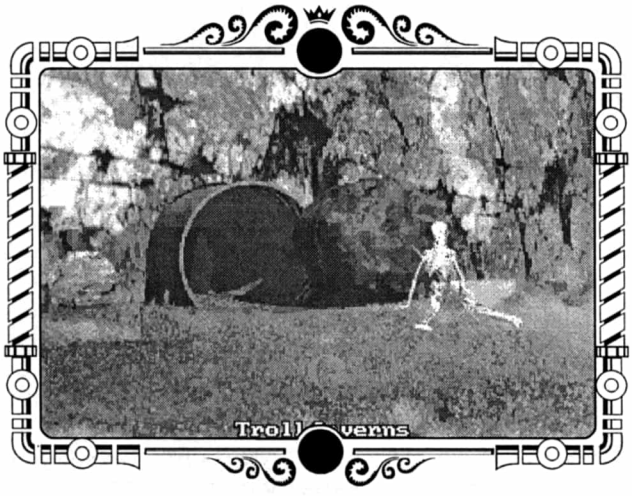
Теперь идите к статуе кабана (**Boar Statue**). Ударьте по ней три раза мечом, и вам дадут вторую половинку диска. Идите к выходу. Перед вами паутина. Вы ничего не сможете с ней сде-

лать, не побеспокоив паука (**Spider**). Возвращайтесь назад, к городу. Идите в Шепчущий Лес и пройдите его. На пристани вызовите перевозчика и показывайте монету. На двери в дом Канука вы увидите магнит. Отдерите его мечом. Загляните в вашу сумку и используйте магнит на свистке. Когда появится орел, не пугайтесь, теперь это ваш надежный помощник. Покажите орлу любое место на карте, и он мигом перенесет вас туда. Идите на ферму и наполните молоком свои емкости.

Идите налево и попадете в **Vulture Pits**. Загляните в сумку и используйте на мясе мешочек, который вам дала Светлячок. Бросьте мясо в сторону пещеры, и его сожрут орлы. Когда они заснут, заходите в пещеру и берите коготь-бумеранг (**Talon**).

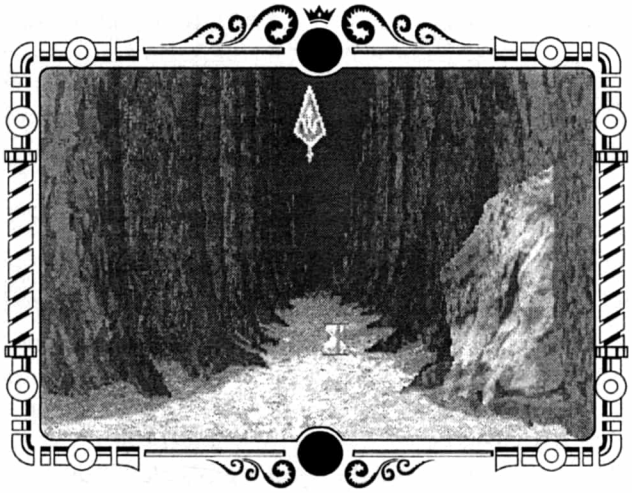
Теперь идите к Утесам Депрессии (**Cliffs Of Depression**). Берите веревку (**Rope**). Теперь идите на пристань к лодочнику Бену и заплатите ему за лодку. Войдите в лодку и засуньте в мотор крысу из ящика. Мотор, как ни странно, оживет. Плывите на болота. Заходите в дом-дерево и, предварительно записавшись, знакомитесь с его хозяйкой, ведьмой Ита (**Witch Itah**). Будьте осторожны в выражениях, вы должны показать, что вы друг. Когда диалог закончен, покажите ведьме молоко. Затем отдайте ей письмо, которое вам дал Бен. Ведьма с восторгом прочитает письмо и удалится. Возьмите ее посох (**Stick**) и решайте, что делать: идти по болоту и заработать очки или вызывать орла, чтобы он унес вас оттуда.

Если вы решили идти по болоту, используйте посох ведьмы на каждом островке. Если он тонет, то там трясина. Карты болота нет, и я могу лишь дать совет: держите путь на восток. Если вы решили вызвать орла, достаточно заглянуть в сумку и указать на карте любое место, чтобы там оказаться. Когда вы сделали свой выбор, идите к мэру. Покажите ему книгу, и он переведет вам один диалог. Далее идите к школе и покажите книгу мисс Пепперс. Она скажет вам, что следующий диалог вам переведет Ребекка. Идите ее искать. Когда она появится, используйте магнитофон и прокрутите ей запись разговора с мисс Пепперс. Затем покажите ей книгу, и она переведет вам второй диалог. Отправляйтесь на лодочную станцию и заплатите за лодку.



"Давно здесь сидим."

Плывите к дому колдуньи. Если ее там нет, походите немного по берегу, и она вернется. Покажите ей книгу, и она переведет вам третий диалог. Теперь идите к кузнецу и покажите книгу ему. Заплатите ему, и он переведет четвертый диалог. Если он отказывается от денег, значит мало даете. Идите к металлическому дереву и используйте меч, чтобы заработать деньги. Теперь у вас есть запись четырех диалогов. Отправляйтесь в точку, где вы начали игру. Посмотрите на плакат, и вы увидите, что там растет растение. Выкопайте его ножом. Идите к Утесам Депрессии. Закиньте веревку на сук и спускайтесь по ней вниз.



Страшно в лесу, если ты не на танке.

Заходите в клуб и используйте магнитофон, чтобы собравшиеся услышали по очереди запись четырех диалогов. Им понравится ваше выступление, и в качестве приза вы получите кусочек диска. Отправляйтесь на маяк, но прежде возьмите веревку. Отдайте смотрителю кусочки металла (**Pieces Of Illuminyte**), затем покажите ему кусочки диска и получите от него завершающую часть диска. Поднимитесь наверх и используйте ее на перилах. Завяжите ее узлом, которому вас научил лодочник Бен. Прицепите к веревке бумеранг (**Talon**). Забросьте веревку на другой берег. Получится прочный мост. Идите в храм. Возьмите у статуи щит (**Shield**). Заходите в храм. Дружески (физиономия с улыбкой) поговорите со святой женщиной.

Дайте ей свой меч, и она освятит его. Идите обратно на маяк и снимите с веревки бумеранг. Теперь используйте карту, и пусть орел унесет вас обратно в храм. Во дворе храма увидите пролом в заборе. Идите туда, это дорога в лагерь солдат. Там вы получите в подарок генеральскую шапку. Идите налево, вверх, и попадете в **Mining Cart**. Используйте тележку, и вам предстоит увлекательное путешествие по туннелю. Во время этого путешествия вам придется управлять своей каретой. Нужно успевать поворачивать направо или налево.

П — поворот направо.

Л — поворот налево.

В — вперед. Проезжаете первые повороты и сворачиваете только на следующих.

Ваш путь такой: **Л П В П Л П В П Л Л П В**

Итак, вы попали в мемориал скульптур. Вам нужно дать каждой статуе ее вещь. Начинайте слева направо.

1. Посох колдуньи.
2. Бумеранг.
3. Термос. Центральную статую пропускайте.
4. Генеральская шапка и пустая коробка.
5. Щит.
6. Tele-Orb (Шар-из-сумки).

Затем положите кусочки диска в середину бассейна. Нажмите на зеленую кнопку. Ваши кусочки соберутся в одно целое. Забирайте свой склеенный диск и воспользуйтесь услугами орла. Но прежде соберите все свои вещи назад. Идите в **Troll Cave**. Заходите в пещеру и кладите генеральскую шапку. Стало светло. Перед вами охранник. Зарубите его мечом, удар должен быть слева.

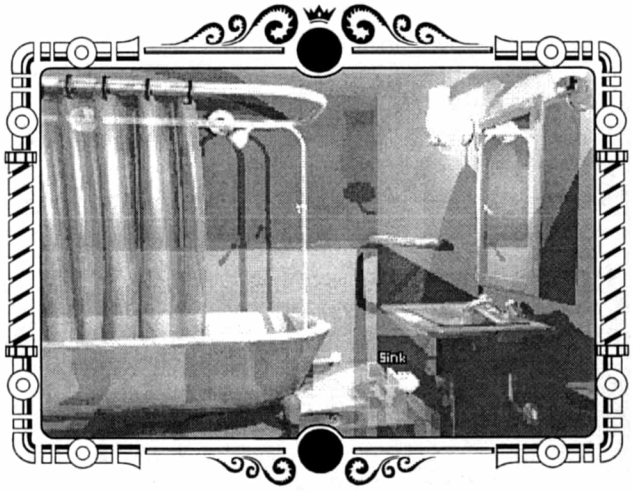
Куда бы записаться?

Идите вперед и убейте охранника ударом снизу. Вперед. Этого уродца, что вы видите сейчас, зарубите сверху. Пройдите еще вперед. Перед вами король троллей. Запугайте его, и он выложит вам талисман (**Necklace**). Выходите из логова троллей и идите в зеленый лес. Найдите там паука и покажите ему талисман. Паук ретируется. Разрубите мечом паутину и идите к **Flood Control Damp**. Забирайтесь наверх и наполните пробирку водой из водопада. Теперь идите на лодочную станцию и заплатите за лодку. Поезжайте к ведьме на остров и покажите ей термос с молоком. Она разрешит вам взять летучих мышей в клетке. Берите их.

Идите в Шепчущий Лес. Сделайте шаг вперед и выпустите летучих мышей. Подберите то, что они после себя оставили (что-то зеленое) и положите это в пробирку с водой, в вашей сумке. Теперь идите к Утесам Депрессии. Разверните на 180 градусов и идите налево. Киньте в невидимую преграду ваш диск, и вам откроется Замок Забвения. Подойдите к воротам и используйте лук со стрелами. Перед вами открыли двери. Смело вперед. Вы наткнулись на охранника, который готовится атаковать вас. Выпейте содержимое пробирки и исчезнете из глаз охранника. Затем используйте магнитофон и включите охраннику запись (**Alexis**). Услышав рев голодных псов, охранник испугается и покинет свой пост. Идите вперед и окажетесь в пещере с двумя потоками лавы. Вот вы и попали в самое сердце царства Морфея. Выбрасывайте из сумки все, что там есть. Лава отступит, и можно идти вперед, через пропасть.

Внимание! Обязательно сохраните игру!

Вы в логове Морфея, и он сам перед вами. Вам предстоит поиграть с ним в игру, похожую на шахматы. Правила очень просты. Ваша фигура ходит как обычный шахматный конь. Фигура Морфея ходит как заблагорассудится Морфею. Ваша задача сводится к тому, чтобы запереть его фигуру. Если вам удастся это, радуйтесь — вы победитель. Если вас постигла неудача, то вы присоединяетесь к коллекции каменных фигурок, которые бог сна собирает в свободное время.



В ванной так удобно резать вены.

Сторожевой пудель - безжалостный убийца.

Советы по прохождению игры

1. Старайтесь набрать как можно больше очков — это иногда дает возможность делать и видеть ранее недоступные вещи.

2. Обязательно записывайтесь через 5 — 10 минут игры. Это позволит вам экономить массу времени при ошибках в прохождении. Не экономьте место — записей можно сделать очень много.

3. Если вы застряли в прохождении Шепчущего Леса (**Whispering Woods**), то попробуйте сначала пройти к ведьме, она вполне может помочь вам в прохождении этого участка. Прохождение от этого не сильно изменится. Но все-таки постарайтесь пройти его сами.

4. Маленький совет, как победить старика Морфея — предварительно поиграйте в игру "Как пройти конем все поле, не наступив на одну клетку дважды". Если вы будете действовать по этому же алгоритму (немного модифицируемому на ходу) и в игре, то вероятность выигрыша — примерно один к трем.

Zork Nemesis

Зорк Немезис

Издатель	**Activision**
Производитель	**Activision**
Год выпуска	**1997**

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Операц. система	**версия для DOS, версия для Windows 95**
Объем	**3CD**
Графика	**высокое разрешение**
Ролики	*постоянно, живые актеры на фоне синтеза*
Задние планы	*синтез*
3D синтез	*не используется*
Управление	*мышь*
Особые требования	*отсутствуют*

РЕЙТИНГ

Суть игры	*главный герой отправляется выручать четырех пропавших алхимиков, исследует мир и раскрывает темные тайны*
Мир игры	*чрезвычайно мрачный, мистический мир*
Тип игры	*почти классический квест*
Атмосфера игры	*гнетущая, временами тоскливая*

Графика	*почти замечательная*
Звук	
атмосфера	*вполне*
музыка	*неплохо*
шумы, эффекты, голоса	*хорошо*
Концепция	*ничего необычного*
Заставка	*нормально*

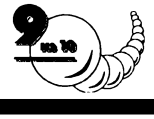
Оригинальность	
на сегодня	*не особенно*
на момент появления	*не особенно*
кроме игр той же серии	*более-менее*
Сюжет	
игровой мир	*очень даже*
предистория	*хорошо*
вживаемость в процесс	*скорее да*
набор вооружений	*нет*
общее впечатление	*кому как*
Жестокость	*имеет место быть*

Вполне качественное, не разочаровывающее продолжение полюбившейся многим серии.

Зачастую наблюдается нехватка юмора, уход в мрачность и тягостность.

Качественный квест, но ничего сверхнеобычного не ждите.

общий рейтинг



Zork Nemesis является продолжателем целой серии ролевых игр от фирмы Infocom, которая берет свое начало в ранних восьмидесятых. Немало утекло воды со времен первого текстового приключения про Zork. До неузнаваемости изменились представления о том, каким должен быть классный компьютер. Вдогонку за производителями hardware творцы мультимедийных продуктов придумывают все более изощренные способы завлечения потенциальных потребителей, приправляя свои творения самыми немыслимыми изобретениями и выдумками. Но подлинные хиты научились приспосабливаться к новым веяниям в мире компьютерной индустрии, и Zork Nemesis превосходный тому пример. Нет более компании Infocom, которую поглотила Activision. Но есть новая игра, продолжающая развивать тему таинственных потусторонних сил, неподвластных простому смертному. По сценарию вы в качестве безымянного агента должны отыскать четырех пропавших алхимиков. В последний раз слухи о них доходили из древнего храма Агриппы, где четверка пыталась получить "квинтэссенцию" — вещество, хранящее секреты жизни и любви. По прибытии на место вы узнаете, что алхимики были уничтожены могущественным колдуном по имени Nemesis. Тела алхимиков покоятся в гробницах, но их души дают вам указания. Каждому алхимику соответствуют определенные природные элементы и виды металла. Чтобы оживить алхимиков, вам надо отыскать вышеуказанные предметы, решая при этом хитроумные загадки, которыми изобилует игра. В игре применено так называемое "панорамное" видение. У вас есть возможность вращаться на 360 градусов, а иногда смотреть вверх или вниз. Большое количество прекрасного видео оживят мрачный мир Zork Nemesis. Музыка составляет единое целое с действием, добавляя в игру налет сверхъестественности. Учитывая особенности некоторых сцен (в частности, эпизодов из Asylum), Zork Nemesis нельзя считать подходящей игрой для публики младшего школьного возраста.

Всплывающее игровое меню (Windows 95)

Отведя курсор в верхнюю часть экрана, вы получите доступ к игровому меню.

Save	сохранить игру.
Restore	возобновить игру, записанную ранее.
Prefs	предпочтения.
Quit	выход из игры.

В MS-DOS и Windows 95 вызов игрового меню может быть произведен при помощи клавиш (см. ниже).

Prefs

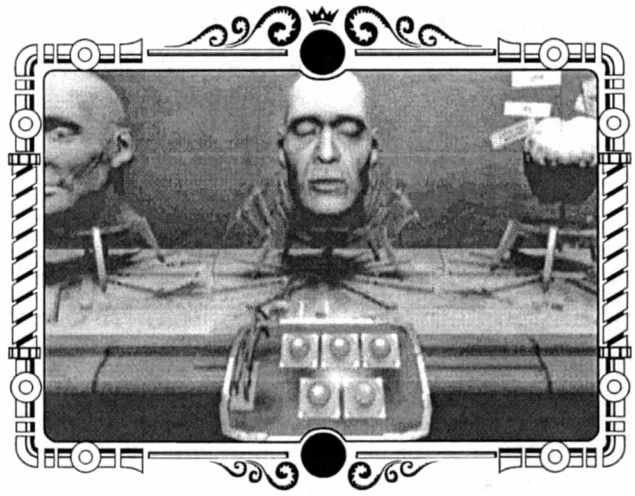
Вы можете увидеть свои результаты и изменить игровые настройки.

Alchemist Level ваш уровень в познании алхимии.

Pana Rotation изменение скорости поворотов от медленной (**Slow**) до быстрой (**Fast**).

Help Settings включение/отключение помощи по игре.

3D Sound включение/отключение трехмерного звучания.



Отрезанная голова. Ей снится солнце и трава.

Управление

Используя клавиатуру, вы можете выполнять различные игровые функции, а кроме того, передвигаться. Мышь служит для навигации и манипуляций с предметами.

Горячие клавиши

Space прервать анимацию.

← ↑ ↓ → управление движениями главного героя.

Ctrl+Q закончить игру.

Ctrl+S сохранить игру.

Ctrl+R восстановить игру, сыгранную ранее.

Ctrl+P предпочтения.

? помощь по игре.

Формы курсора

Пассивная стрелка

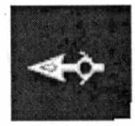
Эту форму курсора вы видите на экране по умолчанию. В это время вы не можете производить действия с предметами или перемещаться.

Активная стрелка

При активной стрелке у вас есть возможность произвести какое-либо действие или использовать предмет из инвентаря (его у вас может и не быть). Когда на курсоре появляется красная точка, игра пытается выполнить вашу команду. В этот период щелканье по мыши нежелательно.

Левая/правая панорамная стрелка

Эти виды стрелок могут появиться при сдвиге курсора к левому или правому углу экрана, сообщая вам о возможности вращения в соответствующем направлении. Чем ближе курсор к краю, тем больше скорость вращения.

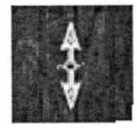


Стрелка наклона вверх/вниз

Напоминает движения влево/вправо с меньшей амплитудой для перемещений. Разумеется, вам не придется кувыркаться через голову.

Двойная вертикальная/горизонтальная стрелка

Двойная вертикальная стрелка подскажет вам о возможности посмотреть вверх или вниз. Когда на экране появляется такая стрелка, вам надо поискать в верхней или нижней части экрана стрелку наклона вверх/вниз. Увидев такой курсор, щелкните левой кнопкой мыши. Чтобы вернуться к движениям по горизонтали, повторите последнюю операцию для двойной горизонтальной стрелки.



Впередсмотрящая стрелка

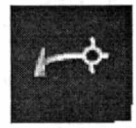
Увидев такой курсор, вы можете продвинуться вперед.

Назадсмотрящая стрелка

Эта стрелка означает, что вы можете отойти назад.

Стрелка разворота

Такая стрелка может появиться на экране, когда другие способы передвижения невозможны. Все, что вам остается — это развернуться.



Рука, двигающая предмет

В игре много предметов, которые можно передвинуть или перетащить (например, рычаги). В этом случае надо ухватиться за предмет, удерживая левую кнопку мыши, и переместить его в подходящем направлении.

Рука, берущая/оставляющая предмет

Такой курсор вы увидите, обнаружив какую-либо вещь, которую можно поместить в Инвентарь. Чтобы отправить предмет в Инвентарь, щелкните левой кнопкой мыши. Кроме того, в некоторых местах вы можете оставить предмет. Для этого выберите предмет из Инвентаря и щелкните левой кнопкой мыши.

Инвентарь

Когда вы берете какой-нибудь предмет, он помещается в ваш Инвентарь. При этом курсор принимает очертания найденного предмета. Чтобы сменить форму курсора на стандартную, щелкните правой кнопкой мыши (если предметов в Инвентаре несколько, то и щелкать придется не один раз). Чтобы применить предмет, нажимайте правую кнопку, пока не остановитесь на нужной вещи. Затем подведите курсор к "горячей" точке и нажмите левую кнопку мыши.

Полное прохождение

На подступах к храму

С похмелья еще и не то померещится.

Подойдите вплотную к зеленому мавзолею. Обойдите мавзолей справа и, войдя внутрь, откройте саркофаг. Помимо прекрасной скрипки в гробнице лежит записка. Щелкните по свече и прослушайте просьбу о помощи. Выйдите и сверните налево. Пройдите к главному входу храма. Посмотрев наверх вы, увидите надпись:

"Когда солнце и месяц соединяются, вечность открывает свои объятья."

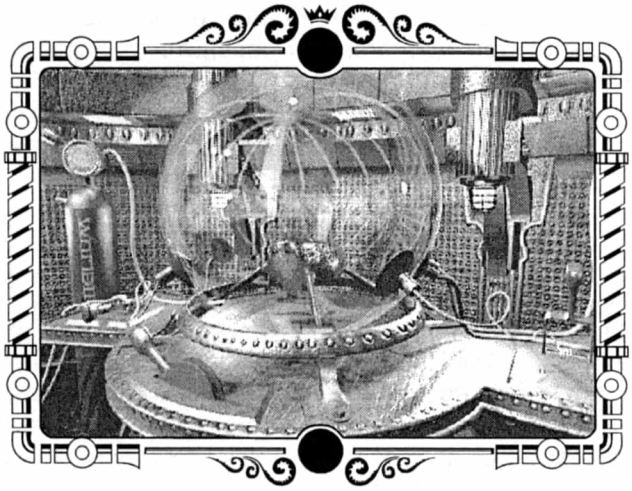
Левая дверь украшена именно такими символами. Рукоятка выполнена в форме месяца, а пластина похожа на солнечный диск. Ухватите рукоятку и потяните ее вверх. Теперь вы можете пройти в храм.

В храме

Сделав несколько шагов, вы услышите таинственный голос свыше.

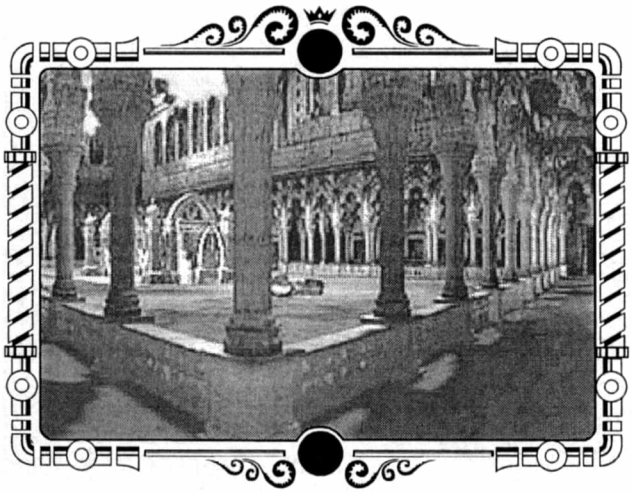
"Не ищи алхимиков, ибо я уничтожил их. Здесь тебе нечего делать."

Немного продвиньтесь и сверните направо. Вы попадете в библиотеку, полную старинных фолиантов. На огромном столе разложено большое количество книг. Если вам интересно, можете полистать страницы.



Узнать назначение этого устройства можно, лишь включив его.

Вернитесь в прежний зал и, свернув налево, войдите в лабораторию. Среди фотографий на столе вам попадется девушка, играющая на скрипке. В центре лаборатории найдите свиток. На нем можно прочесть названия планет и их соответствия для металлов и природных явлений. Для удобства перерисуйте символику на лист бумаги. Поднявшись наверх по лестнице, вы обнаружите красочно иллюстрированную книгу. Сойдите вниз и разыщите место, где вы сможете опустить голову. Под ногами у вас знаки Зодиака, которые вы могли видеть на карте храма в одной из книг.



За колоннами можно спрятаться.

Выйдите из лаборатории и пройдите через зал с фонтанами. По левую руку вы обнаружите картину. Напротив картины расположен выход во двор. Подойдите к солнечным часам и возьмите палку. Вернитесь в коридор и, свернув направо, пройдите в церковный неф. Прослушайте сообщения мертвых алхимиков и посмотрите на соответствующие символы.

Затем снова сходите в библиотеку. В дальней ее части находятся несколько гобеленов, закрывающих проход. Чтобы получить доступ, щелкните поочередно:

– по левой части первого гобелена;
– по правой части второго гобелена;
– по правой части третьего гобелена;
– по левой части последнего гобелена.

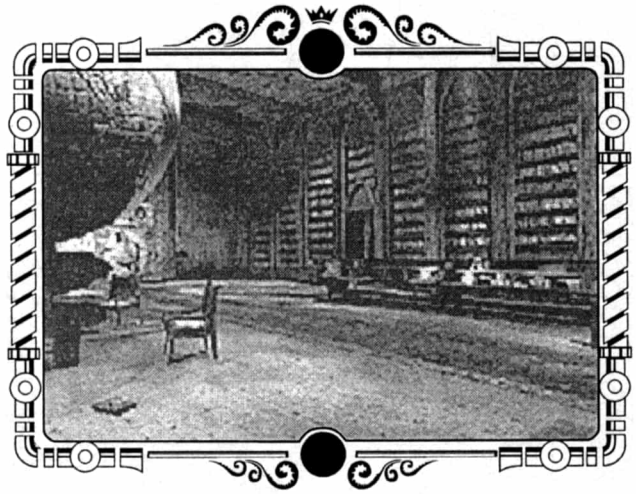
Огонь

Миновав проход, вы увидите круг со знаками Зодиака. Поскольку вокруг полно факелов, подтащите голову человека к знаку огня (незакрашенный треугольник). В результате приоткроется дверь. Далее вам попадется солнечный диск, как две капли воды похожий на предыдущий. Возьмите из Инвентаря палку и вставьте ее в отверстие. Затем покрутите циферблат, пока тень от палки не совпадет с символом Сатурна (все знаки были на столе в лаборатории). Вдали откроется еще одна дверь. Войдя, сразу повернитесь налево и возьмите зеркало. Затем пройдите в комнату со свечами. Сверху свисают несколько крюков. Повесьте зеркало на самый левый из них. В правом нижнем углу вы заметите синий огонек. Повернитесь направо и постарайтесь обнаружить замаскированную свечку (следует помнить, что вы ее видели в зеркальном отражении). Если считать от двери, то это двенадцатая свечка в третьем ряду сверху. Щелкните пару раз по свече. После этого щелкните по маленькому костру. На одного из алхимиков падает свет. Подойдите и прослушайте сообщение.

Вода

Обогните возвышение, где расположен диск со знаками Зодиака. Вы увидите лестницу, уходящую вверх, с вентиляционной отдушиной на переднем плане. Поднявшись по ступенькам, вы окажетесь перед выбором в виде двух одинаковых дверей. Повернитесь налево и послушайте звуки, издаваемые свирелью. После этого развернитесь на 180 градусов и попытайтесь повторить мелодию, открывая подходящие кранчики. Вода должна лить из первого, четвертого и пятого кранов, если смотреть слева. Правая дверь приведет вас в никуда, поэтому пройдите в левую. Вы попадете в башню. На стенах висят шесть картин, относящихся к различным историческим эпохам (слева направо):

– ледниковая эпоха
– озерная эпоха
– вулканическая эпоха
– время строительства храма
– наши дни
– будущее



Вам страшно и одиноко.

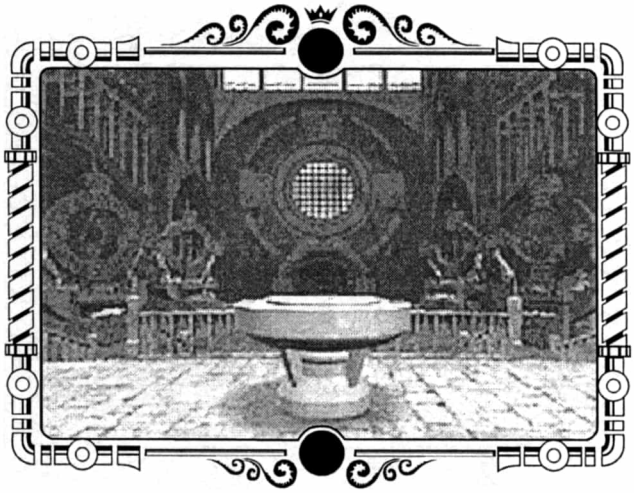
В центре зала вы найдете синие песочные часы. Активируйте их, и они превратятся в кресло. Сядьте в него. Теперь каждый поворот на 360 градусов влево будет переносить вас на один временной отрезок назад, и наоборот. Любые перемены во времени заметны в окне, которое находится между картинами. Отправляйтесь во время создания храма, увеличьте окно и возьмите пилу. Продолжайте вращение, пока не окажетесь в ледниковой эпохе. В окне распилите пилой сосульку. Затем переместитесь в вулканическую эпоху. Приблизившись к окну, вы увидите, как сосулька на тарелке плавится. Немедленно щелкните по тарелке, а затем по испаряющейся воде. Вслед за этим щелкните по треугольнику под тарелкой с водой. Свет падет на очередного алхимика. На этот раз это женщина. Подойдите к ней за новым сообщением.

Земля

Следующая загадка находится за предыдущей. Дверь "охраняется" пальцами скелета. Под пальцами скрываются уже знакомые вам символы. Чтобы отобрать знаки, подходящие для земли, отогните крайний слева и третий справа пальцы. Пройдите вперед и сдвиньте рычаг, чтобы спуститься вниз. Сделайте шаг вперед, развернитесь и сблизьтесь с переключающим механизмом. Сдвиньте рукоятку, чтобы поднять ступеньки на лестнице. Поднимайтесь наверх, пока не попадете в башню. В башне имеются четыре телескопа. Подойдя вплотную к ним, вы увидите следующее (слева направо):

Круглое строение в песках	закрашенный треугольник, указывающий вниз
Высокое строение во льдах	чистый треугольник, указывающий вниз
Огромное строение с шикарными колоннами	закрашенный треугольник
Здание восточного типа	чистый треугольник

Спуститесь вниз (использовав вертикальный указующий курсор). Миновав сломанные ворота, подойдите к телескопу. Через него вы увидите некое черное сооружение и закрашенный треугольник, указывающий вниз. Развернитесь и идите наверх по ступенькам к вагонетке. Справа видны четыре символа. Щелкните по верхнему правому, относящемуся к земле. Затем садитесь в вагонетку. Прокатившись по рельсам, поднимайтесь по лестнице, пока не приметите аналог того самого черного строения. Щелкните по нему, далее по верхнему треугольнику и выделенному алхимику для следующего послания.



А может быть, это операционный стол?

Воздух

Позади возвышения в правой части нефа находится следующая загадка. За открытыми воротами вы обнаружите карту созвездий и несколько рожков. Щелкните по каждому, чтобы услышать звуки. К теме воздуха более всего подходит синий рожок (шум ветра). Посмотрите вниз на созвездия. Слева находятся фиолетовые звезды, справа синие. Необходимо сделать так, чтобы все синие звезды сверкали. Для этого щелкните по порядку по всем сверкающим фиолетовым звездам, а затем по синим потухшим. Появится спиральная лестница. Взойдите наверх и обойдите механизм справа. Внимательно рассмотрите круг. Он составлен из четырех цветов — красного, зеленого, синего и желтого. При этом красный сектор значительно уступает по размеру остальным. Отойдите назад и приблизьтесь к сфере (не к кругу!). Активируйте скарабея, чтобы опустить шторы. Теперь вернитесь к рычагам. Согласно цветовой гамме, сдвиньте красный рычаг наполовину вправо, а оставшиеся три рычага до конца. Последний рычаг, не подходящий по цвету, оставьте в нерабочем состоянии. Щелкните по сфере, затем по испарениям на диске и просмотрите видео. В конце его вы станете обладателем желтого светящегося шара.

Планетарий

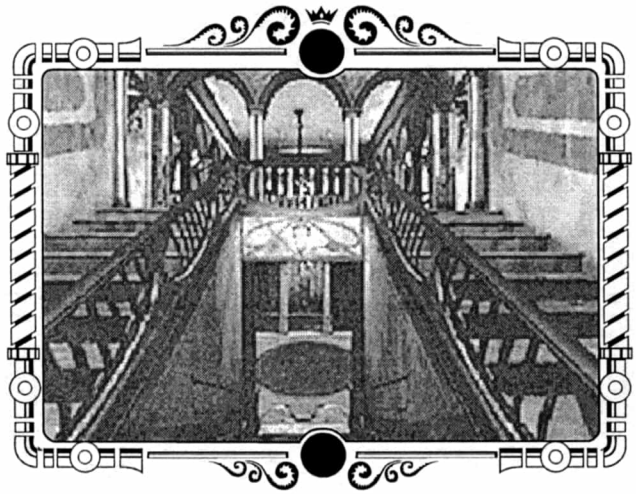
Это куполообразное творение находится прямо за возвышением. Из этого места вы сможете перемещаться по разнообразным мирам. Для того, чтобы получить доступ к планетам, используйте рычаги и светящийся шар (по всей видимости, символ Солнца). Сдвиньте левую рукоятку вперед и направо. Положите шар в держатель. Теперь передвиньте рукоятку влево и вверх. Чтобы отправиться в другой мир (всего их четыре), вращайте правую рукоятку. Как только вы достигнете "горячей" точки, раздастся звуковой сигнал. После небольшой видеовставки вы прибудете на новую планету. Небольшая модель этой планеты, парящая в воздухе, служит для отправки назад в планетарий.

Монастырь

По прибытии в монастырь повернитесь направо и, миновав проход, оглянитесь назад. Подберите монету у себя под ногами. Вслед за этим вернитесь на исходную точку и пройдите через проход, расположенный напротив первого. После подъема по каменным ступенькам вы подойдете к дверям монастыря. Монастырь закрыт, и двери заперты, поэтому поищите запасной вход. Справа несложно отыскать дыру, ведущую прямиком за стены монастыря. Развернитесь и осмотрите коробку для пожертвований. Положите монетку в специальное отверстие. За это

вы получите несколько листков с высказываниями. Отметьте для себя символы, и к каким богам они относятся:

1 — страх.
2 — раздражительность.
3 — усталость.
4 — счастье.
5 — сущность.
6 — подозрительность.



Направо пойдешь - ногу сломаешь, налево пойдешь - шею свернешь.

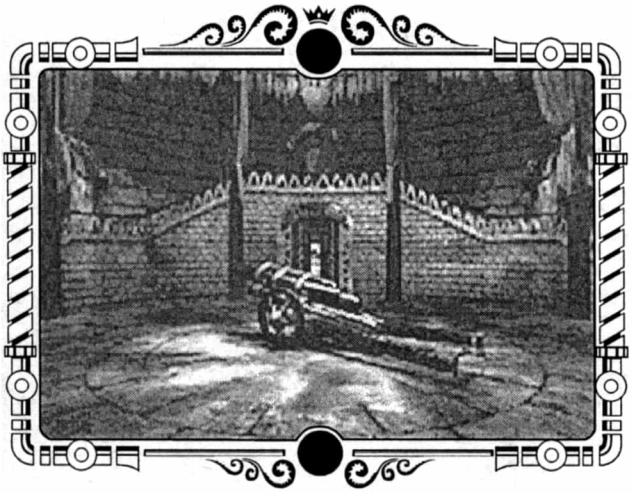
Пройдите вперед и поднимитесь по лестнице. По обеим сторонам виднеются головы божеств, а в чашах под ними лежат таблички с символикой. Осталось лишь разобраться, какая табличка кому принадлежит. Вы можете понять головы по тому, как они говорят, или по выражению лиц. Если вы начнете слева по часовой стрелке, то порядок будет таким же, как и в случае с листками (см. выше). Таблички расставьте в углубления прямо под лицами. Две из них при этом окажутся лишними. Немедленно зазвучат голоса. Постарайтесь определиться с их очередностью.

1 — раздражительность
2 — подозрительность
3 — сущность
4 — усталость
5 — страх
6 — счастье

Чуть далее поверните направо. Войдите в дверь, которая находится в конце коридора. Посмотрите видео и зайдите в помещение, расположенное по правую руку. Щелкните по купели, чтобы увидеть еще одно видео. В углу комнаты на полу найдите решетку. Щелкните дважды по ней и по записке. На клочке бумаги выберите знаки, соответствующие английским буквам **O**, **P**, **E**, **N** (слово "**Open**" — Открыть). Зарисуйте эти знаки для себя.

Вернитесь в коридор с картинами на стенах и пройдите его до конца. После этого поднимитесь по лестнице. За колокольными веревками откройте дверь. В просторном холле полно комнат. Найдите дверь с табличкой Александрия (по правой стороне). Обследуйте комнату и посмотрите видео (для этого надо щелкнуть по нотам).

Выйдите из комнаты Александрии и поверните направо. По пути обратите внимание на то, что дверь в покои брата Мальво заколочены. Необходимо найти иной способ проникнуть туда. Пройдите в конец холла. За двойной дверью находится кабинет Мальво. Щелкните по кальяну (зайдя сзади), чтобы посмотреть видео. Найдите на листе бумаги увеличительное стекло в золотой оправе и возьмите его.



Пушка выстрелит ровно в полночь.

Возвращайтесь к колокольным веревкам. Вспомните о последовательности, в которой звучали голоса богов (см.выше), и наберите шесть символов, относящихся к этим божествам. После завершения набора сверху спустится веревка. Щелкните по ней, плюс пару раз по окну. Таким образом вы сумеете подняться на террасу. Комната Мальво расположена в самом конце. Сперва обойдите столик и щелкните по медальону, чтобы увидеть видео. Почитайте выдержки из книг и запомните порядок цветов на рисунке над кроватью. Он таков:

– синий;
– желтый;
– красный;
– оранжевый;
– белый.

На кровати лежит книга. Курсор примет форму руки, поэтому примените увеличительное стекло. Вы увидите набор черепов в следующей последовательности (сверху вниз):

– смотрит прямо;
– смотрит налево;
– смотрит направо под углом;
– смотрит налево под углом;
– смотрит направо.

В завершение эпизода активируйте одну из книг в стойке. Приоткроется секретный проход, и вы вернетесь к божественным головам.

На перекрестке несколько раз сверните направо, пока не дойдете до помещения для переписки рукописей. Идите прямо и щелкните по книге **St. Yoruk**. Вы увидите сцену неудавшейся свадьбы Александрии и Люсьена. Прочтите выдержки из книг по правую и левую руку от центральной книжной подставки. В последней книге содержится совет по использованию щита для защиты от огня. Выход находится в конце помещения.

Оказавшись в следующем зале, вы обнаружите, что все двери заперты. В центре зала есть диск со знакомыми знаками. Активируйте шаг за шагом знаки для слова **Open** (см. выше). Если представить знаки, как деления на циферблате часов, то порядок выглядит так: **2**, **10**, **3**, **12**. Вы услышите дребезжащий звук. Это открылись ворота, за которыми находится лестница, ведущая в музей.

Спустившись вниз, вы услышите предупреждение, касающееся защиты предметов от воровства. Чтобы отключить сигнализацию, отыщите пульт, по форме напоминающий шляпку гриба, откройте крышку и нажмите кнопку. Вы получите подтверждение. На одном из стендов вы уви-

дите точную копию щита Йорэка. В музее вам надо разыскать и взять с собой рубин и факел. После этого найдите дверь в полу и спускайтесь.

Мумии по обеим сторонам комментируют происходящее. Пройдите немного вперед, все время уклоняясь вправо. Как только упретесь в темноту, остановитесь и зажгите факел, используя огонь от горящего факела на стене. Подойдите к саркофагу. На памятной табличке написано "**Yoruk**". Откройте крышку и лягте в гробницу. Закрыв крышку, вы обнаружите щит Йорэка. Вставьте ваш рубин в центр щита. Теперь подлинный щит Йорэка ваш. Выбравшись из гробницы, оставьте факел в держателе, укрепленном на стене.

Выходите отсюда и поднимайтесь по лестнице. Сверните в помещение с углублениями, заполненными раскаленной лавой. Наткнувшись на огненную стену, примените щит Йорэка. По правую руку вы заметите пять черепов. Придайте им положение согласно рисунку из книги (см. выше). Позади вас откроется потайная дверь.

Вы попадете в лабораторию Мальво. По левой стороне разыщите нишу и возьмите ключ и кусок металла. Затем подойдите к механизму со спиралью и головой льва. Повернитесь налево и откройте задвижку в стене. Вставьте ключ в отверстие и поверните его. Отойдите назад и сдвиньте рукоятку, приоткрыв давильный аппарат. Положите кусок металла на подставку. Передвиньте рукоятку дважды, закрывая и открывая аппарат. Обломок металла примет сферическую форму. Возьмите его и пройдите в противоположный угол лаборатории к кислотной емкости. Сблизившись с чаном, положите металличесикй шар в корзину. Затем отойдите и дерните за веревку, чтобы опустить корзину в раствор. Заберите блестящий шар и возвращайтесь к механизму с головой льва. Развернитесь и покрутите вентиль на трубе. Через трубу начнет течь раскаленная лава. Повернитесь к львиной голове и установите переключатели согласно раскладке цветов, которую вы могли видеть над кроватью в комнате Мальво. Сделав это, положите металлический шар в пасть льва. Не мешкая, посмотрите под ноги и используйте меха.

Ноты симфонии смерти.

Щелкните по знаку Зодиака и поглядите видео. Снова щелкните по знаку, на этот раз висящему над диском. В конце концов щелкните по освещенному алхимику.

Консерватория

В планетарии прокрутите правую ручку, пока не раздастся звуковой сигнал. Прибыв в консерваторию, войдите через дверной проем и сверните направо. Миновав оркестровые места, сверните налево и сразу взгляните на стену. На рисунке представлена расстановка оркестра.

В углу стоит фонограф. Пройдите через короткий коридор. За дверью находится большое фойе. Пройдите его до конца и сверните в проем напротив кассы. В комнате

Расстановка оркестра

разыщите деревянную коробочку на столике с голубой лампой и возьмите камертон. После этого подойдите к роялю. Над клавиатурой вы увидите небольшую красную подставку. Укрепите в ней камертон и попробуйте извлечь из него звук. Отойдите на шаг и сблизьтесь с клавишами. Необходимо повторить услышанный звук. Активируйте шестнадцатую полную белую клавишу справа, затем обойдите рояль и возьмите ключик. На письменном столе вставьте ключ в лампу и дерните за шнурок. Перед вами появится план секретной лаборатории Хамилтона. Далее рядом со столиком, где вы брали камертон, просмотрите пластинки и заберите последние две:

Introduction to the Orchestra;

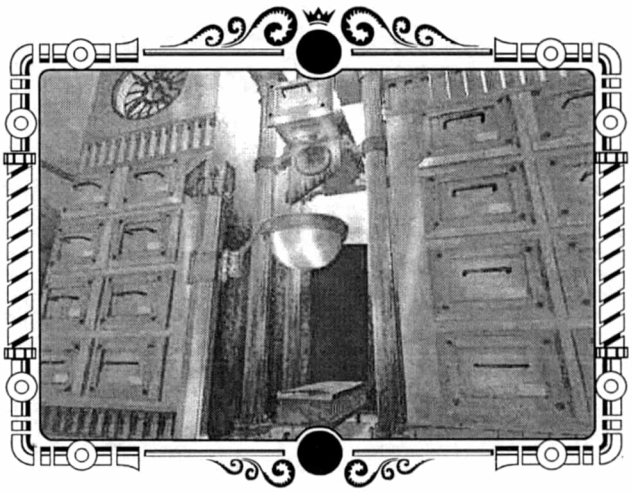
Alexandria Wolfe Debut Album.

Вернитесь в фойе и, пройдя его, выйдите через дверь с надписью **Practice** (по левую сторону от лестницы). Поочередно проиграйте пластинки на фонографе. Чтобы сделать это, сперва покрутите ручку. Затем опустите "звукосниматель"при помощи левого нижнего переключателя. Кроме того, можно прослушать пластинки, крутящиеся в обратном направлении (верхний левый переключатель). На **Introduction to the Orchestra** посреди нечленораздельных шумов отчетливо слышны несколько высказываний, одно из которых (**I'm such a bitch**) понятно без перевода. На пластинках записано несколько ключей, призванных помочь вам с расстановкой инструментов. На **Alexandria Wolfe Debut Album** послушайте заключительные фанфары, типичные для местных концертов. Инструменты звучат в таком порядке:

popperkeg;
nambino;
popperkeg;
wertmizer;
violin.

Пройдите к оркестровым местам и попытайтесь определиться с инструментами, используя следующие пояснения:

violin; – скрипка;
nambino; – барабан;
miano; – струнный инструмент;
fleezle; – кларнет в U-образной форме;



Картотека местного гестапо.

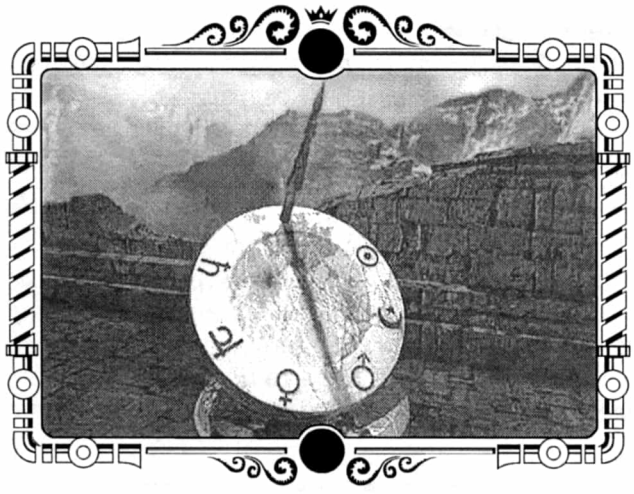
popperkeg – трубка с латунным наконечником;
frobophone – валторна;
gederaglini – рожок с голубым утолщением в середине;
wertmizer – инструмент с белыми мехами по концам.

Схема раскладки приведена выше по тексту. Правильно разложив все инструменты, вы услышите звуки оркестра. София Хэмилтон укажет Александрии на последовательность нот в мелодии: **C**, **D**, **E**, **B**, **G**.

Вновь сходите в фойе и поднимитесь по лестнице. По правой стороне балкона найдите общие комнаты учеников. Войдя, сверните направо и идите до конца. На туалетном столике активируйте зеркальце и музыкальную шкатулку, чтобы посмотреть видео. Прочтите письма, спрятанные под полом. На кровати возьмите последнюю концертную афишу из альбома.

Выйдите на балкон и, свернув направо, зайдите в комнату Софии. На синей софе в книжке содержится упоминание об уже известных нам нотах **C**, **D**, **E**, **B**. За ширмой щелкните по ванной, чтобы увидеть видео. Почитайте письма на туалетном столике.

Вернитесь в фойе на первый этаж. Спустившись вниз, повернитесь налево и замените изорванную афишу найденной вами. Этим вы откроете вход в концертный зал. В кассе возьмите билет на концерт. Заметьте, что билет у вас в ложу **C** (**Box C**). Сейчас подходящий случай расстаться с пластинками, которые могли остаться у вас в Инвентаре. Для этого их надо положить обратно на место (комната напротив кассы). Сам концертный зал расположен по правую руку. Чтобы пройти через дверь, покажите ваш билет, щелкнув им по двери, затем откройте дверь. Поднимайтесь вверх по лестнице. На следующем ярусе — двери без опознавательных знаков. Зато ярусом выше справа от каждой двери есть указатели. Найдите ложу **C** и войдите внутрь. На столе возьмите театральный бинокль. Перед вами появится Александрия, играющая на скрипке. Она не закончит свое выступление, как это полагается. Финальные фанфары предстоит исполнить вам.



Не забудьте завести часы.

Спуститесь в лобби и пройдите к затемненной оркестровой яме. Возьмите дирижерскую палочку и попытайтесь завершить концерт. Используйте последовательность инструментов, типичную для заключительных фанфар и расстановку инструментов по местам (см. выше). Спешить особо не стоит, но если вы допустите хотя бы одну ошибку, придется дирижировать по новой. В результате появится освещение. Сделайте шаг вперед и сверните направо. Вы придете к пульту управления занавесом. Походите вокруг и заметьте дыру в правой части занавеса. Стрелка манит вперед, но что-то вас не пускает. Вернитесь к пульту

Они решают вашу судьбу.

и бегло проглядите рисунки справа от панели управления. Как нетрудно заметить, лишь на пятом и седьмом рисунках проход располагается справа. Используя этот прозрачный намек, активируйте все кнопки на пульте, кроме пятой и седьмой. Теперь можно пройти через занавес.

У чистого холста развернитесь и спуститесь по лестнице. Пройдите между лебедем и синим барабаном. Затем повернитесь и покрутите рукоятку. Снова повернитесь и, двигаясь в сторону барабана, пройдите в бойлерную. Сразу же посмотрите под ноги. Рядом с открытым люком лежит медальон Александрии. Если вы попробуете овладеть им, медальон упадет в воду. Ныряйте вслед за ним, подберите медальон и немедленно выходите через дверь.

Повернитесь направо и пройдите между синим кристаллом и зеленой фигурой до отверстия в стене. За ним находится бойлерная. Сверните налево и подойдите к рукояткам. Вторая рукоятка слева опускается и сразу поднимается обратно. Повесьте на нее медальон Александрии. Сделав это, той же дорогой вернитесь к кристаллам.

Повернитесь направо и посмотрите на карту. Отметьте для себя расположение кристаллов, отмеченных буквами, и ниши в стене рядом с кристаллом **D**. Из "головы" зеленой фигуры возьмите таблетку. В нише подберите кристалл и все это вместе отнесите к яме с кипящей водой (ее отлично видно от стартовой точки). В этот момент на всякий случай сохраните игру. Бросьте в воду сперва кристалл, а затем таблетку (но не наоборот). Теперь, при помощи своих заметок, коснитесь друг за другом кристаллов **C**, **D**, **E**, **B**. Не теряя времени, возвращайтесь к яме и активируйте серый кристалл. В самой яме активируйте знак Зодиака. Последующие действия полностью аналогичны концу предыдущего уровня.

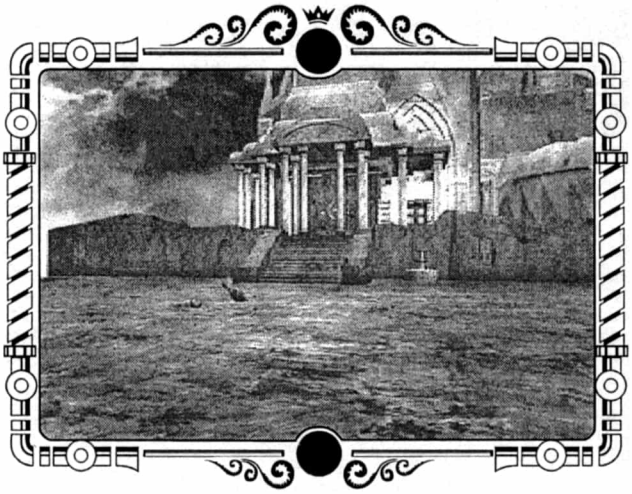
Замок

После прибытия дерните за рукоятку, чтобы отправиться на подъемнике внутрь замка. Пройдите вперед и спуститесь вниз по лестнице. Войдите в комнату, расположенную прямо под лестничной площадкой. Возьмите обломок меча справа от входа. Немного подальше отыщите у камина второй обломок и соедините их. Посмотрите видео и заберите целый меч с собой. После этого выходите и направляйтесь в оружейную комнату. Это помещение находится по левую руку от вас.

У входа осмотрите стража и вставьте ему в ножны меч. Пройдя в оружейку, взгляните на витражи. На них изображены пять различных видов доспехов. Их подобия встретятся вам в различных уголках замка. Обратите внимание на то, как выглядят шлемы на доспехах. Так как

запомнить это непросто, для большего удобства сохраните игру в этом месте.

Вернитесь в холл и, держась правой стороны, поднимитесь по лестнице. Сверните направо при первой возможности. Слева от вас покажется комната Люсьена. Поднимите забрало на шлеме рыцарских доспехов. После этого войдите в комнату Люсьена. Подберите пакет с порохом у шкафа. Подойдите к чистому холсту и проведите по нему кистью. Вы увидите воинский план, состоящий из двенадцати пунктов.



До ступенек десяток шагов.
По трясине.

1. **Build Bridge.**
2. **Ambush.**
3. **Dig Trenches.**
4. **Latrine Cleaning.**
5. **Coup d'Etat.**
6. **Infiltrate & Destroy.**
7. **Serve Mess.**
8. **Burn & Pillage.**
9. **Split the Troops.**
10. **Distraction.**
11. **Drop Thaddium.**
12. **Verify Message.**

На маленьком столике рядом с холстом брошена палитра с красками. Коснитесь ее и посмотрите видео. Выйдите из комнаты Люсьена и поднимайтесь по лестнице. Справа появится игровая комната. Оглядите стену по левой стороне и прочитайте правила для игры на бильярде.

First Button (первая кнопка): **Candles and Broomsticks.**
Second Button (вторая кнопка): **Shaving a Cat.**
Third Button (третья кнопка): **Fishing in the Desert.**
Fourth Button (четвертая кнопка): **Triple Splitter.**
Fifth Button (пятая кнопка): **SHOOT!**

Пройдите к бильярдному столу. Нажимайте поочередно кнопки (от одного до четырех + пятую) и записывайте последовательность выпавших шаров.

Игра	Последовательность
Candles and Broomsticks	1 7 4 3 5 9
Shaving a Cat	4 7 1 3 9 5
Fishing in the Desert	7 4 1 9 5 3
Triple Splitter	4 3 5 9 7 1

Упал, отжался!

Выйдя из игровой комнаты, сверните направо и поднимитесь по лестнице. На площадке закройте забрало на шлеме. Повернитесь направо и войдите в комнату Тадеуша. Проверьте ящички на письменном столике. В одном из них возьмите пузырек со взрывчатым веществом. Бегло просмотрите бумаги, а затем подойдите к сундуку. Чтобы открыть его, используйте пузырек. Внутри вы обнаружите карты и письма. На одной из карт дан план снятия осады с **Irondune**. Некоторые пункты плана совпадают с перечнем на холсте Люсьена.

Выходите из комнаты Тадеуша, повернитесь налево и спускайтесь по лестнице. Сразу же повернитесь направо и поднимите забрало на шлеме. Развернитесь и, пройдя через зал, войдите в оружейную комнату. По левой стороне найдите вход в темницу. Там вы можете осмотреть древние орудия пыток. Попытайтесь воспользоваться ими. Вы услышите признания заключенных, касающиеся перечня с холста Люсьена.

Теперь вернитесь в комнату, где вы брали меч (под лестницей). Повернитесь налево и сблизьтесь с собакой. Собака неожиданно превращается в пушку. Откройте зад собаки и положите внутрь порох. Дерните собаку за ухо, затем закройте "казенную часть" пушки и дерните за хвост. После залпа вы сможете пройти через дверь в дальнем углу.

В этой комнате вы найдете несколько панорам военных баталий. Вторая справа называется **Battle in Progress**. Откройте крышку и наберите код в таком порядке: **10**, **1**, **9**, **6**, **12**. Нажмите красную кнопку **Enter** и возвращайтесь в оружейную комнату.

Найдите стенд под названием **Age of Kaine**. Витрина под ним разбита. В этом месте стоит сохранить игру. На выполнение последующих действий вам отводится ограниченное время. Откройте бутылку, щелкнув по горлышку. Затем откройте темную емкость и возьмите кусочек Таддия (**Thaddium core**). Положите его в бутылку и закройте крышку. Возьмите бутылку и, выйдя в основной зал, идите к двери, которая расположена напротив лестницы. Вы столкнетесь со старым солдатом. Идите вперед, пока не придете к танку.

Внутри положите бутылку в темно-синий сосуд и закройте крышку. Развернитесь и введите правильный код (**Fishing in the Desert — 741953**) на панели управления. Сдвиньте ручку, и танк поедет. Когда танк остановится, выйдите через **Exit**.

Подойдите к формовочной машине. Вам нужно из частей составить знак Зодиака Каина (круг со стрелкой). Это совсем просто. Сперва щелкните по фрагменту знака, а затем по участку окна, где по вашему мнению должен быть расположен этот кусочек. Когда знак будет готов, дерните за рукоятку и возьмите форму (под рукояткой). В дальнем углу находится подъемник.

Сохраните игру, так как время для ваших действий снова ограничено. Поставьте переключатель в положение **Down**. Вы спуститесь вниз. Повернитесь направо и пройдите к панели управления. На ней устанавливается температура выплавки заготовок. Чтобы достичь оптимальных результатов, индикатор должен занимать среднее положение. Этого можно добиться разными способами. Сперва нажмите большую красную кнопку. Затем активируйте шесть левых кнопок (могут быть иные варианты). Подойдите к машине и положите заготовку в приемник. Нажмите кнопку **Arm**. После завершения анимации нажмите **Fan**. Если все было сделано без ошибок, то знак Зодиака ваш. Подойдите и коснитесь его. Дальнейшие действия являются стандартными для этой игры и не требуют пояснений.

Психиатрическая больница

Войдя в здание сверните налево. В первой комнате, которая попадется вам по пути, хранятся дела пациентов. На столике лежит электрический фонарик. Щелкните по нему и посмотрите видео. В открытых ящичках находятся карточки больных.

Закончив осмотр, идите на противоположную сторону к лифту. Заметьте, что в данный момент вы находитесь на первом этаже. С помощью стрелок и красной кнопки закройте дверь лифта. Вам нужен этаж **B**. Вы попадете в морг. Используя стрелки, откройте дверь и пройдите в дальний правый угол. Повернитесь направо и откройте четвертый ящик слева в третьем ряду снизу. Достаньте труп и закройте ящик. Повернитесь налево и положите мертвое тело в прямоугольное вместилище. В центре помещения находится панель управления. Подойдите и поочередно активируйте три ручки слева направо. Вернитесь к трупу и заберите отсеченную голову.

Пользуясь лифтом, отпраляйтесь назад на первый этаж. Войдите в первую комнату справа. Положите голову на подставку и нажмите поочередно все пять кнопок. Среди прочей болтовни голова подскажет вам первую часть комбинации: **36-24-36**. Развернитесь и идите к холодильнику. Откройте крышку и возьмите небольшой контейнер. Повернитесь направо и подойдите к рентгеновскому аппарату. Положите контейнер в углубление, где рентгеновский луч сможет просветить содержимое емкости. Включите аппарат с помощью ручки с желтым наконечником. Поглядев на контейнер, вы увидите вторую часть комбинации: **20-18**. Выключите машину и наберите код на крышке контейнера. Полностью он выглядит так: **36-24-36-20-18**. Заберите лабораторный стакан и суньте его в механический захват (противоположная часть помещения). После этого заберите ключ из чаши.

В лифте используйте ключ и отправляйтесь на двадцатый этаж. Войдите в дверь на противоположном конце помещения. Пройдите вперед и активируйте подставку справа, чтобы посмотреть видео. Напротив стоит столик с книгами. На лежаке щелкните по шприцу, чтобы увидеть еще одно видео. Вслед за этим сядьте в больничное кресло. Доктор попытается провести "лечебный сеанс". Находясь под воздействием галлюцинаций, идите вперед и сверните в первую дверь по левой стороне. Вы попадете в другой лифт (если не успеете, придется сесть в кресло еще разок). Отправляйтесь на двадцать первый этаж.

В комнате возьмите с кровати молоток. На модели больницы активируйте переключатель. Найдите книгу под названием **The Blood Alchemist** и посмотрите на таблицу, в которой описывается процесс очистки олова. В следующей комнате вы найдете наэлектризованную панель

управления. Прикасаться к ней нельзя. Продвиньтесь влево и повернитесь направо. Разбейте топором стекло и возьмите руку. Вернитесь к панели и проведите по кнопкам рукой.

Затем поднимитесь по лестнице в лабораторию Сарториуса. Щелкая по кранам, сперва наполните, а потом осушите ванну. Подойдите к баллонам и сдвиньте рукоятку на кислородном (**oxygen**) баллоне влево, а на водородном (**hydrogen**) вправо. Отойдите на шаг и активируйте переключатель справа от сферической колбы. Расплавленный металл заполнит форму. Сдвиньте рукоятку кислородного баллона вправо. Используйте переключатель, и заготовка остынет. Передвиньте переключатель на гелиевом (**helium**) баллоне вправо и возьмите знак Зодиака.

Алхимики предложат вам выпить Эликсир Жизни. Игнорируйте их предложение. Получив от Люсьена золотое кольцо, щелкните по нему и посмотрите видео.

Заключительная часть

Идите к двум фонтанам и встаньте напротив левого. Щелкните по правому бивню, чтобы остановить воду. Приблизьтесь вплотную к узору и используйте кольцо. В результате вы сможете пройти в подземелье. Чуть далее находится склеп, где покоится Александрия. По бокам стоят пять статуй. Обойдите гробницу и щелкните по ней, чтобы увидеть видео. Соединив кольца Александрии и Люсьена, вы получите спаренное кольцо.

Положите кольцо на подставку рядом со статуей дракона и щелкните по глазу. Возьмите тарелку и положите ее на подставку рядом со слоном. Активируйте желтый камень. Сделав это, повернитесь к гробнице и сблизьтесь с ее верхушкой. Возьмите булаву. Затем отнесите охлажденный кусок металла к змее. Положите его на подставку и коснитесь рубина. Заберите отливку и положите ее на подставку рядом с человеком-волком. Вложите булаву в руку человека-волка. После короткого промежутка щелкните по золотому спаренному кольцу.

Подойдите к алтарю (возвышение по левой стороне). Чтобы прекратить церемонию, примените спаренное кольцо. Счастливые Александрия и Люсьен покинут храм Агриппы. Пройдите через ворота и коснитесь картины. Вы увидите финальные титры. На этом игра завершается.

Сюрпризы

N.B. Перед тем, как воспользоваться кодами, желательно сохранить игру.

Наберите на клавиатуре '**hello sailor**'.

Наберите на клавиатуре '**chloe**'.

Безусловно, Zork Nemesis придется по вкусу любителям классических квестов в духе Myst. В отличие от некоторых подобных игр (вспоминается всем известный 7th Guest), решение задач в Zork Nemesis носит чисто интуитивный характер. Таким образом, вам не придется ломать голову над хитроумными ребусами, часами глядя в одну точку. К недостаткам игры можно приписать практически полное отсутствие юмора, столь характерного для ранних Zork. Далеко не каждый оценит методы прохождения, предложенные авторами игры для уровня Asylum (психиатрическая больница). Впрочем, почитателей триллеров и фильмов в стиле horror трудно чем-либо удивить. При всех минусах творение Activision занимает весьма достойное место среди аналогичных игр.

Under a Killing Moon

Под убивающей луной

Издатель	**Access Software Inc.**
Производитель	**Access Software Inc.**
Год выпуска	**1994**

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Операц. система	**только для DOS**
Объем	**4CD**
Графика	**высокое разрешение, сверхвысокое разрешение**
Ролики (Animations)	*с живыми актерами, используются постоянно*
Задние планы	*синтезированные, с прекрасным качеством*
Оперативный 3D синтез	*неотъемлемая часть игры, все перемещения*
Управление	*клавиатура и мышь*
Особые требования	*желательна хорошая видеокарта, побольше памяти*

РЕЙТИНГ

Суть игры	*в высшей степени загадочное детективное расследование, инопланетяне, секреты, наемные убийцы*
Мир игры	*послеатомное американское общество, стилизованное под Америку начала века*
Тип игры	*приключенческая игра на общение и исследование*
Атмосфера игры	*превосходно, чрезвычайно удачно передано*

Графика	*высший уровень*
Звук	
атмосфера	*не слишком*
музыка	*терпимо*
шумы, эффекты, голоса	*великолепно*
Концепция	*лучше не бывает*
Заставка	*обычный видеоролик*

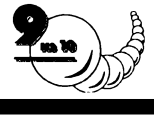
Оригинальность	
на сегодня	*достаточно нестандартно*
на момент появления	*невероятная*
кроме игр той же серии	*первая игра в серии*
Сюжет	
игровой мир	*очень качественно*
предистория	*достаточно хорошо*
вживаемость в процесс	*полнейшая*
набор вооружений	*да никакого*
общее впечатление	*прекрасно*
Жестокость	*немного и с юмором*

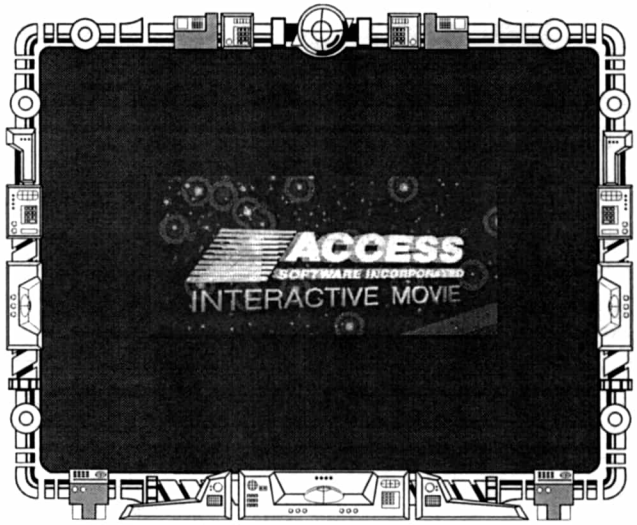
Гибкая настройка под компьютеры разной мощности.
Удивительно стройная реализация, ни добавить ни убавить.
В целом, очень доброжелательный игровой мир, никаких злобностей.

Постоянно приходится менять диски.
Работает только под DOS.

Прекрасный, очень оригинальный квест для всех и каждого, особенно для любителей реалистичных фильмов и игр

общий
рейтинг





Access Interactive представляет...

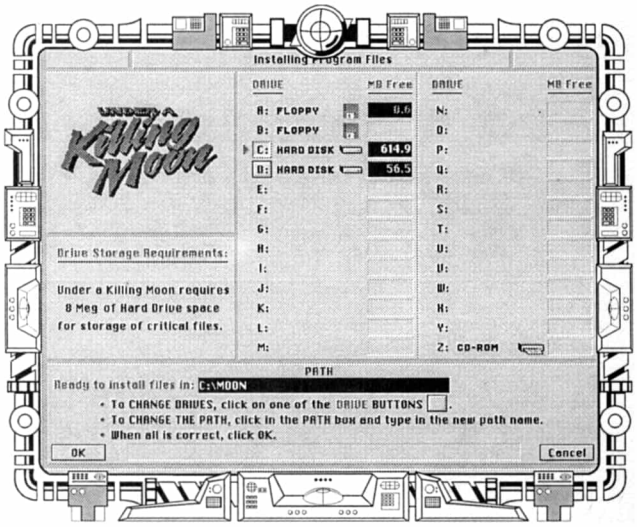
Кто сказал, что в далеком 1994 году не было настоящих мультимедийных компьютерных игр? Это вовсе не так! В этом можно будет убедиться, если поиграть в "Под Убивающей Луной". Это типичный пример (даже сейчас), каким должно быть интерактивное кино, о котором столько говорят. Многочисленные видеовставки, простота управления, замечательная графика, оригинальный способ обзора игрового мира (впервые в истории жанра главный герой перемещается в полностью трехмерной синтезированной обстановке, время от времени переходя в 'заморозку кадра' или в видеофрагмент), добрый юмор, мир будущего с ностальгией по прошлому — вот что можно было бы вкратце сказать о представляемой игре. Замысел игры, в общем, таков: мир будущего, 21-е столетие, главный герой — Тэкс Мерфи (**Tex Murphy**), частный детектив, живущий героическими деяниями знаменитых сыщиков прошлого. Правда, его ностальгия ничуть не помогает ему в поисках работы — сейчас он без денег (работы-то нет). Так что нам предстоит помочь ему расследовать взятое им дело. В заключение вступления можно сказать, что единственный недостаток этой игры — это то, что ее создатели почему-то сделали ее полностью на английском, а не на русском языке, что, конечно же, весьма нехорошо с их стороны. Но хочется верить, что с помощью этого описания и такой недостаток не помешает насладиться этой прекрасной классикой жанра Adventure.

Установка игры

Во-первых, стоит заметить, что данная игра не предназначена для работы в Windows. Но эту неприятность можно хитро обойти (по крайней мере, в Windows-95): создав для этой программы вручную ярлык (Shortcut), следует в дополнительных параметрах выставить параметр, при котором программа не сможет определить наличие в системе работающей Windows: при этом можно будет спокойно играть, не появится никаких сообщений. Для запуска программы установки в DOS надо запустить программу **Install.exe**. В итоге на экране высветится табличка, в которой будут присутствовать данные о наличии свободного места на имеющихся в компьютере дисках, и будет предложен каталог, в который копировать необходимые для игры файлы. Если выбор устраивает — тогда кнопка **Ok**, и скоро можно уже играть.

При первом же запуске игры имеет смысл первым делом настроить звуковые параметры (особенно если сразу же проявляются какие-либо проблемы со звуком). Более подробно о всех настройках будет рассказано в следующей главе, сейчас обратим внимание только на звук. Запустив игру (файл **Moon.exe**), просмотрим заставку и откроем 'Служебную панель' (**Auxiliary**

Panel), в ней выбираем кнопку 'Конфигурация' (**Config**). Далее — **Set Sound Device**. Сначала попробуем "Автоопределение" (**Autodetect**), а если эта попытка закончится неудачей, тогда вручную надо выставить тип звуковой карты (из пятнадцати предложенных) и ее характеристики. После этого можно приступать к другим настройкам, о которых подробнее рассказывается в главе II.



Самое любимое меню.

Игровой интерфейс

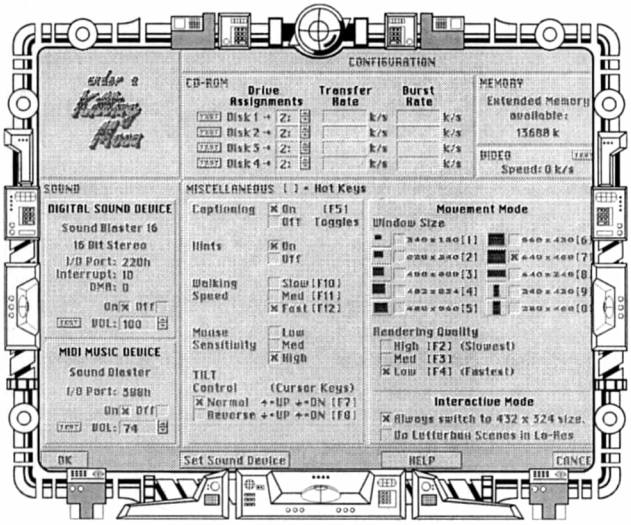
Игровой интерфейс игры можно представить состоящим из трех взаимосвязанных частей: вспомогательные функции (такие, как настройка, сохранение/восстановление игры), возможности режима перемещения и интерактивного режима. Первым делом, как уже упоминалось, надо обратить внимание на вспомогательные функции.

Вспомогательные функции

Панель, где расположены кнопки этих функций, вызывается, если щелкнуть левой кнопкой мыши по кнопке с надписью **Auxiliary Panel** (служебная панель) — в области 5 на рис. 1. Тот же эффект получается, если нажать на клавиатуре клавишу [P]. Вообще, как правило, можно включить/выключить ту или иную 'кнопку', если нажать клавишу с первой буквой, с которой начинается нужное слово. В данном случае это **Panel**.

Действия по сохранению/восстановлению/началу игры.

В случае, когда начата новая игра (**New Game**), на экране появляется табличка, где предлагается выбрать игроков из ранее существовавших. Но можно создать новое имя игрока, набрав его в верхней строчке и щелкнув по кнопке **Ok** (кнопка **Delete** предназначена для уничтожения записей о игроке, на имени которого в списке стоит отметка). Если необходимо загрузить ранее сохраненную игру, следует воспользоваться услугами кнопки **Load Game** — на экране появляется несколько иная табличка: кроме имени игрока также дополнительно из списка предлагается выбрать запись, которая 'была сделана на это имя'. Щелкнув по кнопке со знаком вопроса и удерживая нажатой кнопку мыши, получим еще информацию об этой записи: введенный при сохранении игры комментарий (им может быть любой произвольный текст), название файла, в котором сохранена эта запись — это все в дополнение к данным о времени и дате той игры (для игрока), дате для главного героя игры (какой день из тех его шести, в которых мы принимаем живейшее участие) и где происходит действие. Кнопка **Resume** — и игра загружается (может потребоваться поставить соответствующий месту компакт-диск, о чем будет выдано сообщение). При желании можно удалить все записи игрока (**Delete Player**) или



Та же фигня, вид сбоку...

только отмеченную запись (**Delete Game**). Везде присутствует кнопка с надписью **Help**, но об использовании справочной системы будет поведано позднее. Когда нужно запомнить текущий момент в игре, следует воспользоваться кнопкой **Save** на вспомогательной панели — появится еще одна таблица. В ней присутствуют сведения об уже имеющихся записях этого игрока, в принципе, все почти как и при загрузке игры, только тут можем сами выбрать название файла, в котором будет сохранена игра. Точнее, указать можем расширение для этого файла (три символа — почти тысяча записей). Выставив указатель на последнюю игру, 'нажимаем' кнопку **Increment File and Save** — номер автоматически увеличится (иначе эта запись затрет ту, что ранее присутствовала в этом файле).

Прочие функции

Среди прочих кнопок на 'вспомогательной панели' присутствуют кнопки **Credits** и **Intro**. Воспользовавшись первой, получаем информацию о создателях игры, вторая повторяет заставку, которая предваряет игру — может быть, захочется ее еще раз посмотреть, не начиная для этого игру заново.

Настройки

И, наконец, самая важная кнопка — 'Конфигурация' (**Config**). На экране появляется большая таблица со множеством опций. Настроив их должным образом, добьемся наиболее хорошего качества и удобства игры.

Под надписью **Sound** (звук) в двух прямоугольниках располагается информация о звуковой карте и ее параметрах. Также в них можно проверить звучание (кнопка **Test**) и настроить уровень громкости (**Vol**), воспользовавшись кнопками-стрелочками рядом с числовым значением.

Прямоугольник в самом верху таблицы позволит либо протестировать параметры памяти, скорости видеокарты, скоростных характеристик устройства для чтения компакт-дисков. Очень удобно, если CD-ROM рассчитан на несколько компакт-дисков — в этом случае, назначив каждому диску игры определенное место, можем не беспокоить себя лишний раз, меняя диски на требуемые в данный момент.

Почти все остальные параметры относятся к наиболее удобной игре в режиме перемещения.

*В игре есть два режима: интерактивный режим (**interactive mode**) и режим перемещения (**movement mode**). В интерактивном режиме мы можем брать или использовать вещи, говорить с другими персонажами игры, исследовать мир вокруг (с выдачей соответствующих сообщений). В режиме перемещения имеем возможность, смотря на мир как бы из глаз главного героя, перемещаться, привстать или присесть, изменить направление взгляда. После переключения из режима перемещения в нормальный режим (клавиша Space) линия взгляда остается так же, как мы ее установили, что позволяет наилучшим образом исследовать интересующую нас вещь.*

Некоторые параметры вплотную зависят от быстродействия компьютера и установленной в нем видеокарты. Под надписью **Window size** (раздел **Movement mode**) — десять разных размеров экрана, в котором будет изображаться режим перемещения. Тут же схематически показано, как это будет выглядеть относительно дисплея монитора; в квадратных скобках — 'горячие' клавиши (0-9), нажав их, переключаемся в этот тип вывода экрана без вызова "настроек". **Rendering Quality** ('качество изображения') — можно установить три степени качества. Конечно, хотелось бы выставить самый большой размер экрана с наилучшим разрешением (при этом наиболее реалистичное изображение, полное ощущение нахождения в реальном трехмерном пространстве), но тогда игра будет, что называется, тормозить, передвижение будет скачкообразно, тогда как при худшем разрешении игра значительно быстрее, о чем и говорит слово в скобках (**fastest** — 'быстрейшее').

Наилучший режим подбирается опытным путем, но осмелимся посоветовать предварительно установить средний уровень разрешения и размер экрана 432 на 324 (клавиша "4") — при этом просмотр режима перемещения осуществляется в том же окне, что и интерактивный режим.

Ниже еще одна подстройка под медленные компьютеры. Если иногда звук как-то прерывается или нелады с выводом текстовых сообщений, то стоит установить низкое разрешение (параметр **Do Letterbox...**).

Если все еще есть какие-то проблемы с выводом изображения, попробуйте скопировать с компакт-диска в директорию игры файл Tex197.exe и переименовать его в файл Tex3.exe.

В режиме перемещения также надо опытным путем настроить скорость перемещения (осуществляется простым перемещением мышки) — **Walking Speed**. Три разных скорости можно прямо из игры устанавливать, нажимая клавиши F10-F11-F12. Но предварительно лучше выставить наиболее удобную чувствительность мышки (**Mouse Sensitivity**).

Под надписью **Tilt** (наклон) устанавливаем, к чему приведет нажатие клавиш курсора ↓/↑ — к взгляду вниз или вверх. Из игры эти режимы можно менять клавишами F7/F8.

И, наконец, последние параметры. **Captioning** (надписи) — при включенном параметре в предназначенном для этого окне выводятся все фразы, произносимые персонажами игры — не помешает выставить этот режим (из игры можно переключать клавишей F5). Параметр **Hints** (намеки) устанавливает, можем ли мы воспользоваться в игре подсказками. Но конкретнее об этом — потом, в разделе, рассказывающем об интерактивном режиме.

Все установки будут одинаковы для каждого из игроков, кто записал свою игру.

Режим перемещения

Этот режим — не самый важный в игре, но без него никак не удастся обойтись. Предназначен он, как уже упоминалось ранее, для того, чтобы перейти в другую точку, поменять линию взгляда и, в конечном итоге, наилучшим образом воспользоваться интерактивным режимом. Переключение из одного режима в другой осуществляется нажатием клавиши Space или же двойным нажатием правой кнопки мышки. Передвижение осуществляется соответствующим перемещением мышки — куда ведем мышку, в том направлении перемещаемся и сами. Но этого мало — многие объекты могут располагаться выше или ниже уровня глаз. Чтобы опуститься, как бы присесть на корточки, надо воспользоваться клавишей Ctrl (естественно, при включенном режиме перемещения), чтобы приподняться — клавиша Shift. Чтобы вернуться на нормальную, человеческую, высоту, следует нажать клавишу E. Но зачем приподниматься или приседать, когда можно просто-напросто поднять или опустить голову — для этого предназначены клавиши курсора ↑ и ↓, как уже упоминалось ранее. Вот только клавиша E не вернет взгляд в нормальную плоскость — для этой цели предназначена клавиша Tab.

Интерактивный режим

Этот режим все же самый главный в игре. Наибольшие возможности, именно они и позволят пройти игру до победного (хотелось бы верить именно в это) конца.

Действия над окружающим миром

Перво-наперво придется запомнить, что левая кнопка мыши предназначена для выполнения действия, которое отмечено ярко-желтым цветом на соответствующей панели (2 на рис. 1) — при этом указатель мышки имеет вид значка, который наиболее соответствует данному действию (перекрестье при этом отмечает место приложения действия). Правая кнопка мыши позволяет переключаться между действиями, которые возможно совершить над рассматриваемым объектом (если действие возможно, то оно подсвечено светло-серым цветом). Посмотрим, что же мы можем делать.

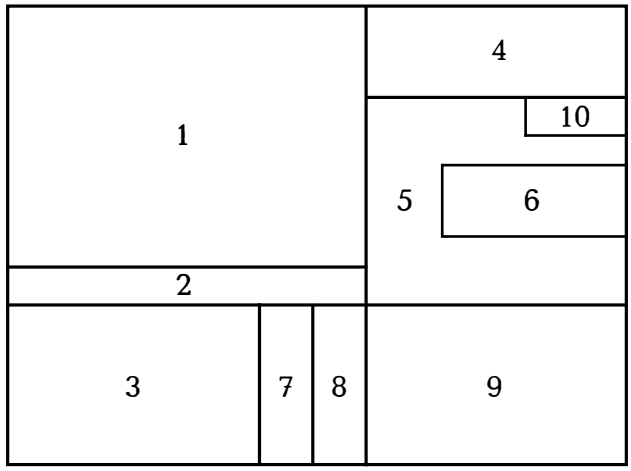


рис. 1: Основной вид игрового экрана.

Look (смотреть, разглядывать)

Иконка действия имеет вид увеличительного стекла на ручке. Единственное действие, которое можно совершать над любыми предметами. При рассматривании главный герой выдает свои комментарии по этому поводу — голосом и текстом в соответствующем окошке (3 на рис. 1).

Get (взять, подобрать)

Иконка имеет вид подбирающей что-то кисти руки. Действие предназначено для того, чтобы забрать предмет к своим вещам.

Move (переместить, передвинуть)

Действие предназначено для перемещения, толкания предметов, изменения их местоположения.

Open (открыть, а также закрыть)

Иконка имеет вид открывающейся двери. Действие открывает или закрывает (в зависимости от текущего состояния) двери, полки столов и прочее того же рода.

Talk (разговаривать)

Иконка имеет вид рта с красными губами. Действие предназначено для того, чтобы завязать с кем-либо разговор.

On/Off (включить/выключить)

Иконка имеет вид включающегося/выключающегося рубильника. Действие предназначено, как можно понять, для включения/выключения технических устройств.

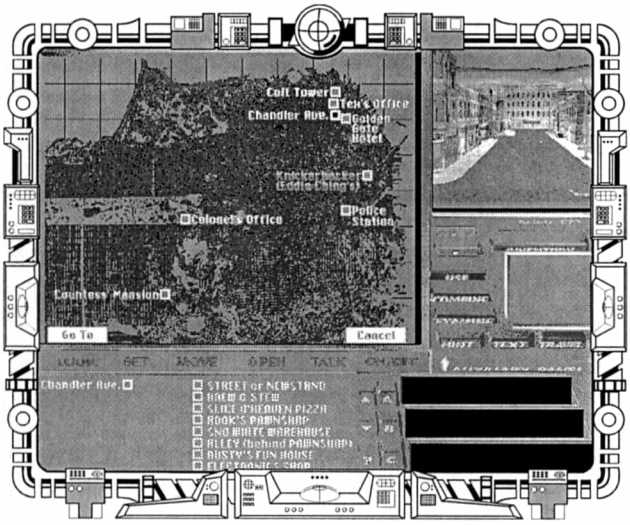
*Изначально над любым предметом предлагается совершить осмотр (выделяется действие **Look**), но можно сразу же переключиться на выполнение второго действия (правая кнопка мыши). Как правило, над отдельным предметом можно совершить до двух действий: "смотреть" и еще какое-то. Также можно использовать клавиши с буквой, с которой начинается слово нужного действия (только для **On/Off** выделена буква **F**).*

Инвентарь и действия над ним

По ходу игры нам придется немало вещей подобрать и должным образом ими распорядиться. Немалая доля рабочей панели отведена именно под Инвентарь и возможность совершать с ним необходимые манипуляции. Довольно значительную часть панели занимает экран, где выводится список предметов, имеющихся на данный момент в наличии (4 на рис. 1) — но это происходит только в том случае, если задействована кнопка **Inventory** (в поле 5 на рис. 1).

Многие кнопки имеют небольшую точку, которая подсвечивается, если функция, закрепленная за ней, включена.

В окошке под этой кнопкой выводится изображение предмета, который выделен в списке голубым цветом (щелкнуть на нужной строчке левой кнопкой мыши). Теперь можно повнимательнее рассмотреть его — кнопка **Examine** (исследовать), можно использовать его на предметах из окружающего мира — кнопка **Use** (использовать): при этом указатель мышки будет иметь вид этой вещи. И, наконец, можно каким-то предопределенным образом использовать одну вещь из Инвентаря на другой: после включения кнопки **Combine** (комбинировать) появится экран со всеми вещами. Надо взять одну вещь и, совместив ее изображение с другой, щелкнуть левой кнопкой мышки (таким же образом можно использовать список в окошке справа). Если это вообще возможно, получится что-то новое. Кнопка **Resume** возвращает нас к нормальному виду экрана.



Карта постядерного мира.

Разговор с другими персонажами игры

Немаловажную часть работы частного сыщика, да и просто любого нормального человека, составляют разговоры с другими людьми. Для осуществления сего действа надо подвести указатель мышки на изображение будущего собеседника, правой кнопкой мыши добиться появления рта в качестве указателя и опять щелкнуть левой кнопкой мыши — разговор начинается. Темы для разговоров (и для ответов на вопросы) предлагаются в трех окошках-'полочках' в правой нижней части экрана (9 на рис. 1), а текст, произносимый собеседниками в ходе разговоре, выводится левее (3 на рис. 1). Чтобы выбрать нужную тему, следует щелкнуть по кнопке с буквой, что располагается на одном уровне с требуемой строчкой (8 на рис. 1), или же просто нажать на клавиатуре клавишу с этой буквой.

Прочее

Остались еще некоторые нерассмотренные возможности интерактивного режима. Мир большой, приходится путешествовать, чтобы попасть в разные места. Для реализации этого предназначена кнопка **Travel** (путешествие). После ее включения основной вид экрана заменяется картой местности с обозначением на ней точек, куда можно отправиться (надо щелкнуть по ней левой кнопкой мыши). Конечно, новые места появятся после того, как будет резон туда ехать (следовательно, ранее для этого надо проделать какие-то действия, которые приведут к необходимости такого путешествия).

Уже упоминалось, что можно выключать текст разговора персонажей, выводимый на экран, установкой в конфигурации или нажатием клавиши F5. Для того же предназначена и кнопка с надписью **Text**.

И вот подошло время поговорить о справочной системе игры. Ее наличие делает все проблемы легко разрешимыми: тут есть ответы почти на любые вопросы — от того, кто такой Тэкс Мерфи, до того, что же следует делать конкретно в игре или как действовать в том или ином случае. Щелкнув по кнопке **?**, выходим в табличку с восемнадцатью большими темами вопросов. Щелкнув по квадратику рядом со строчкой интересующей темы, можем выйти на следующий уровень подтем (или сразу к ответу на вопрос). Кнопки **Next** и **Back** позволяют перемещаться по этой системе, **Cancel** — покидаем ее, **Contents** — возвращаемся на самый верхний уровень справочной системы. Есть и на игровой панели, и здесь, кнопка **Hints** (намеки). Вещь это очень полезная, но при этом приходится за нее расплачиваться. Дело в том, что правильные действия игрока награждаются определенным количеством баллов (к концу игры можно

потешить себя этой суммой), но даже просто вызов подсказки, где вкратце прочтение ее текста (щелкнуть по квадратику со знаком вопроса), убирает еще 4 балла из суммы набранных. Так что лучше уж не пользоваться встроенной 'проходилкой', а использовать для этой цели приведенное описание. Кроме того, сразу ответы на все вопросы не получим — количество подсказок напрямую зависит от проделанных действий, от того, что мы осмотрели, и прочее. Когда подсказкой уже воспользовались, значок вопроса в этом месте пропадает, на этой строчке и при последующих вызовах будет ее текст. Кстати, сумму набранных очков (максимальная сумма — тысяча баллов) всегда можно посмотреть на игровой панели рядом со словом **Points** (очки) (10 на рис. 1). И последнее: если текст не умещается в окне, то можно посмотреть его другую часть, воспользовавшись для этого кнопками-стрелками (7 и в 4 на рис.1).

В какое б кресло ты ни сел,
все равно потом умрешь.

Принципы действий в игре, общие замечания

1. Первый совет, довольно общий для всех игр подобного плана: исследуйте все вокруг, подбирайте все, что можно подбирать, экспериментируйте с этими предметами, не забывая почаще сохранять игру.

2. Не беда, если сохранить игру не успели, а компьютер неожиданно 'завис', и его пришлось выключать (или иная неприятность подобного рода). После таких крахов, вновь запустив игру, получим вопрос, надо ли восстанавливать игру с прерванного момента. В случае положительного ответа игра будет восстановлена как можно ближе к прерванному моменту.

3. Не пользуйтесь подсказками, если вам жалко с трудом набранных очков. Помните, что даже просто вызов системы подсказок (без прочтения) уже убирает один балл!

4. Данное описание не является единственным путем к прохождению игры, можете пробовать и свою последовательность действий.

Прохождение игры

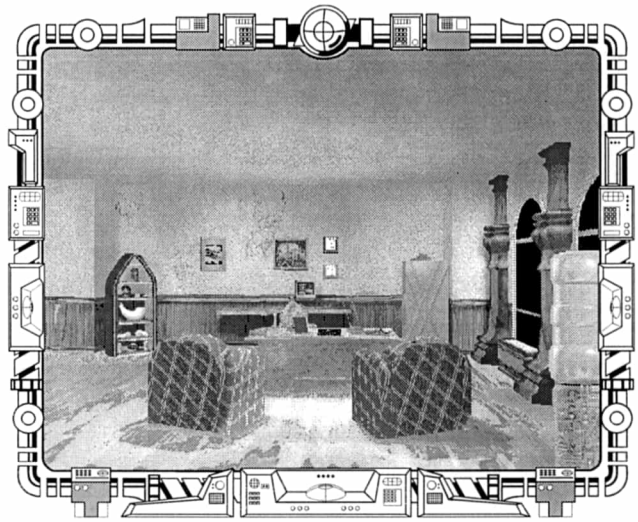
Немного введения в окружающую обстановку. Будущее, 2042 год, Сан-Франциско. Человечество теперь разделилось на два типа — нормальных людей и мутантов, появившихся от воздействия радиации после очередной мировой войны. Нормальные в основном живут в Новом Сан-Франциско, мутанты — в Старом Городе. Тэкс Мерфи обитает в Старом Городе, в отеле

Ритц на Чендлер-авеню. Уже только из этого можно понять состояние его дел. Хотя, конечно, тут может быть причиной и его глубокий внутренний мир — Тэкс как будто срисован с сыщиков прошлого, правда, не с лучшей их стороны. Мягко говоря, он балбес и лопух, в чем мы сможем неоднократно убедиться... Но сейчас именно он стал решающей силой в извечной борьбе сил Добра и Зла, хотя сам он об этом и не знает.

День первый. "Поимка Флемма"(Cuffing up Flemm)

Офис Тэкса (Tex's office)

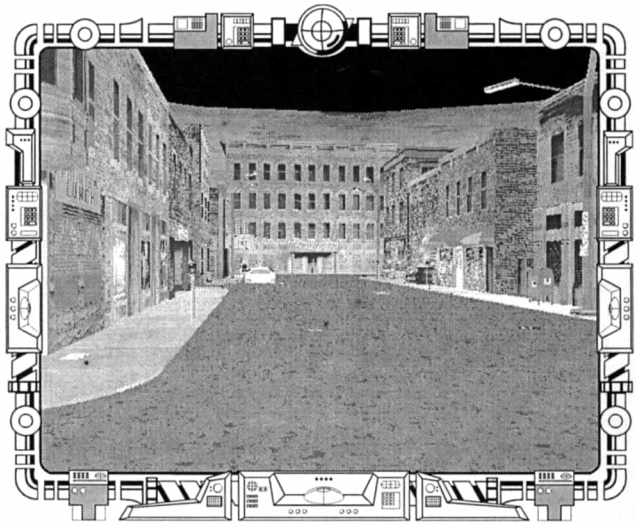
Итак, перед нами — комната офиса Текса Мерфи. Работы нет, ее надо разыскать. Но прежде осмотрим комнату — может, тут есть что-нибудь, что впоследствии пригодится. Сначала повернемся направо: какой-то шкафчик — это старый фамильный фонограф. Включим его и послушаем немного приятной старой музыки (2 балла). Еще правее — застекленная дверь на улицу. Около двери на полу лежит почта, подберем ее (3 балла) и просмотрим, что в ней (5 баллов): три листа бумаги. Один (**Sales flyer**) — объявление о предстоящей распродаже в магазине электроники (**Electronics Shop**), другой (**Credit card application**) — заявление о предоставлении кредитной карты из того же магазина. Его надо заполнить, наклеить почтовую марку и отправить по почте. И еще одно приглашение (**Surgery gift certificate**) — в кабинет пластической хирургии. Спасибо, у нас с лицом все в порядке (по крайней мере, пока что). Осматриваем офис дальше. Справа от двери на столике лежит пистолет. Как же может сыщик обойтись без оружия?! Возьмем его. В итоге подтверждается явная неловкость горе-детектива, хорошо еще, что паренек, который на улице подобрал пистолет, промахнулся (6 баллов). Смотрим дальше. На полу — мусор, отпечатки подошв — ранее тут была студия танцев, даже соответствующая бумага висит на стене. У дальней стены на отдельном столике стоит компьютер (2 балла): из него можно почерпнуть информацию о человеке, если ввести необходимые данные. На шкафчике стоит факс (2 балла), но нет никаких сообщений, соответственно, нет и никакой работы. На столе лежат книги и стоит фотография бывшей жены Тэкса — Сильвии. Посмотрев на фото (8 баллов), можно понять, почему эта любвеобильная женщина сейчас не жена Тэксу. Откроем ящики стола. В правом нижнем ящике берем почтовую марку (**Stamp**) (2 балла), на которую были потрачены последние 10 долларов, из нижнего левого ящика берем ручку (**Pen**) (2 балла). Скомбинируем марку с заявлением о кредитке (**Credit card application**), потом с ручкой — в итоге получается готовое к отправке заявление (**Ready-to-mail application**). Надо опустить его почтовый ящик, для чего и пойдем на улицу.



Ваше рабочее место.

На улице

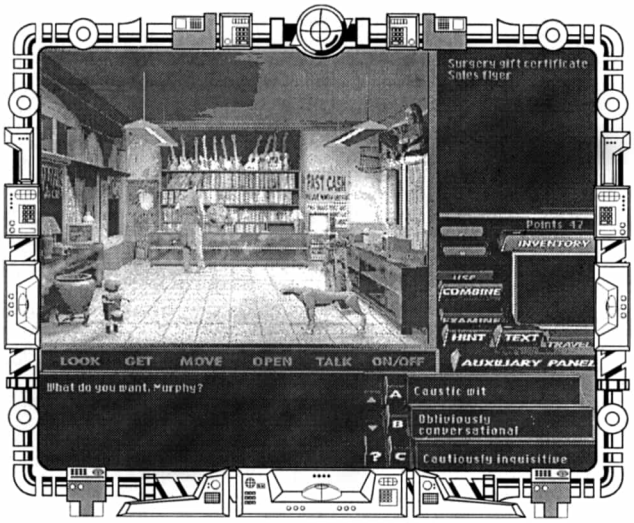
Спустившись по лестнице, выходим на улицу. Ищем почтовый ящик. Вот он, голубого цвета, справа. Осмотрим его (1 балл) и используем на нем уже подготовленную к отправке бумагу (7 баллов). Заодно осмотримся: старая улица, с одной стороны проход перекрывают объявления о повышенной радиации. Рядом с отелем стоит машина. Неплохой автомобиль у Мерфи! Есть тут еще масса заведений, но их посмотрим потом. На улице продают газеты, рядом находится вход в ломбард (**Pawnshop**). Туда и направим свои стопы — может, удастся найти какую-нибудь работу.



А по улицам бродят мутанты и сбежавшие арестанты.

Перед тем, как начать разговор, имеет смысл сохранить игру, чтобы потом иметь возможность провести разговор иначе, чем в прошлый раз. В этом описании будем давать наилучшую последовательность тем для беседы, обозначая эти темы их условными обозначениями, к примеру "A-A-B-C".

Хозяин ломбарда, Рук Гарнер (**Rook Garner**), спрашивает, что надо. Заведя непринужденный разговор, все же находим себе работу: ночью ломбард ограбили, похитили бриллиантовый браслет стоимостью в восемь тысяч долларов, который сдала некая молодая девушка по имени Эма Нимтон (**Ema Nymton**) (**B-A-B-A-A-B-C**). Согласившись на предложение найти похищенное, выходим на аллею позади ломбарда (1 балл). Рук ничего о хозяйке браслета сказать не может (он звонил, но телефон не соединял), так что займемся поиском улик. Около крыльца отпечаток чьей-то ноги: рассмотрев его поближе, определяем, что размер ноги был 14 (1 балл). Отодвинем поваленный мусорный бак (1 балл) — под ним подберем ключ (**Key from alley**) (1 балл). Задвинув бак обратно, смотрим на разбитое окно. А под ним лежит осколок стекла (**Glass shard**) — подберем его (1 балл) и осмотрим: находим на нем волос красного цвета (1 балл). Так, что-то понемногу



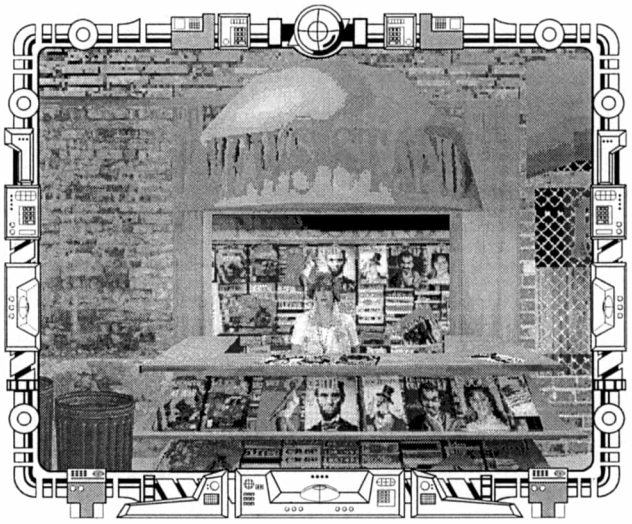
Найди на книжной полке нашу СУПЕРэнциклопедию.

выясняется. Осматривая площадку, в дальнем углу видим баскетбольный мяч. А не взять ли его и не поиграть немного (6 баллов)? Нет, не стоило, баскетболист из Тэкса такой же, как и стрелок... За забором — лестница. Опустим ее и поднимемся наверх. Попытки открыть дверь не увенчались успехом — дверь-то нарисована (6 баллов)! Может, что-нибудь есть в бачке в дальнем углу: спустимся, откроем его и посмотрим (1 балл). Ну совсем ничего полезного. На мусорном контейнере стоит древний радиоприемник (**Radio**). Возьмем его (1 балл) и осмотрим (1 балл). Рухлядь, но все же исправную батарейку (**Battery**) мы оттуда забрали. Откроем мусорный контейнер — опять ничего.

В поисках улик и преступника

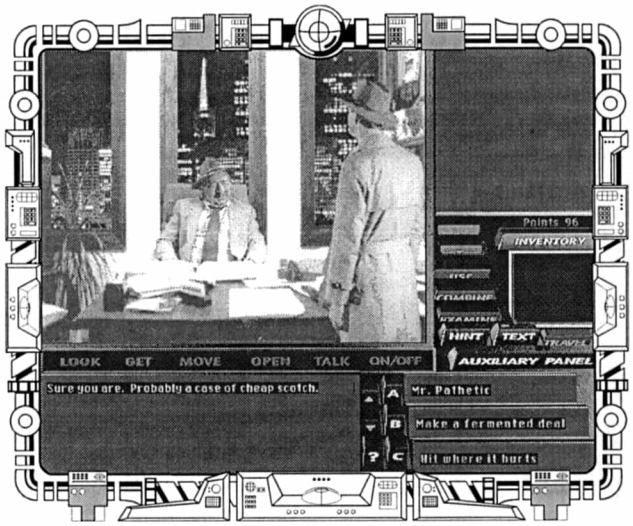
Отломаем от забора две доски и вылезем через щель на улицу. Пройдемся по улице до заведения "**Brew & Stew**", принадлежащего Луи Ламентз (**Louie Lamentz**) (это по направлению к зоне радиации). С тротуара подберем газету (1 балл). Почитаем все ее разделы (переведя мышкой желтую область на нужную рубрику, читаем ее, щелкнув левой кнопкой мышки). Из газеты узнаем, что кражами занимается лейтенант полиции Мак Мальден (**Mac Malden**) (5 баллов). Пойдем к продавщице газет Челси Бэлдо (**Chelsee Baldo**) (еще одна мутантка, как, впрочем и все остальные на этой улице) — ее ларек находится неподалеку от входа в ломбард. Немного пофлиртуем (1 балл), а потом спросим ее о краже со взломом (**B-A-B-A**, тема — **Burglary**). Теперь есть еще улики: у грабителя зеленые глаза и татуировка на руке в виде якоря (1 балл). Заканчиваем разговор (тема **C**: **End conversation — Конец беседы**). Вернемся за забор на аллею. В мусорном контейнере уже сидит какой-то мутант бомжеского вида. Поговорим с ним (**B-B**): в результате становится ясно, что превыше разговора с сыщиком он ставит свою любовь к шоколаду (7 баллов). Чтобы разговорить мистера Бама (**Mr. Bum**), проведаем кафе Луи. Немного болтовни (**B-C-A**), потом спрашиваем его о шоколаде (**Chocolate**) — получаем кусок шоколадного пирога (2 балла).

Теперь вернемся к нашему бомжику и предложим ему (C) этот пирог (из своих вещей). Радость этого шоколадного маньяка так велика, что теперь мы наконец можем его поспрашивать (**Ask about**). На вопрос о краже со взломом получаем данные по грабителю — рост около 6 футов и 3 дюймов (**6'3"**) и вес около 300 фунтов (7 баллов). Улик все больше. Теперь заедем в полицейский участок — **Police Station** (воспользовавшись для этого системой путешествия). Поговорив с Мак Мальденом (**A-A-C**), узнаем еще улики, которые позволят опознать грабителя: это лицо кавказского типа (**Caucasian**), группа крови — **AB-** (2 балла). Пожалуй, данных для компьютера Тэкса достаточно, пора возвращаться в офис и воспользоваться этим чудом



Лоток с постядерной прессой.

техники. Включаем его (2 балла) и вводим данные: раса — кавказская (**Race — Caucasian**), пол — мужской (**Sex — Male**), рост — 6'0"/6'4" (**Height — 6 0"/6'4"**), вес — 281/320 (**Weight — 281/320**), мутант — нет (**Mutant — No**), цвет волос — рыжий (**Hair Color — Red**), глаза — два (**Eyes — Two**), цвет глаз — зеленый (**Eyes Color — Green**), группа крови — "AB-" (**Blood Type — "AB-"**), размер ноги — 14 (**Shoes Size —14**), татуировки — якорь (**Tatoos — Anchor**). Компьютер обнаружил одно совпадение: под эти данные подходит некий Мик Флемм (**Mick Flemm**), неоднократно ранее судимый (18 баллов). В его досье находим ссылки на неких Клоуна Рашпиля (**Rusty Clown**) и Бика Нариза (**Beek Nariz**). Пора продолжать наше расследование уже на улице.

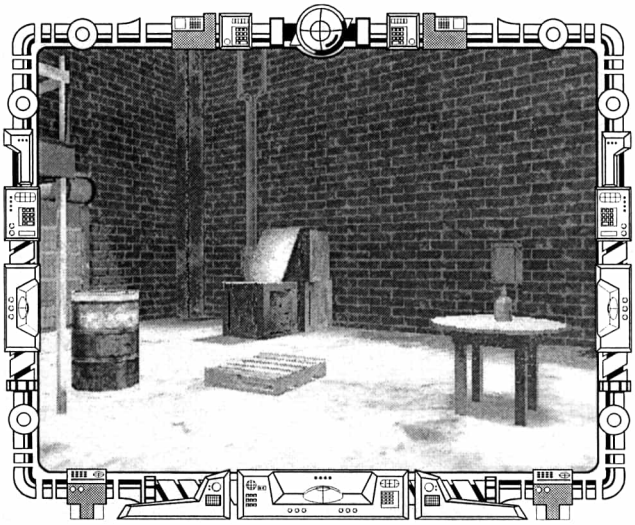


"Ну так что, спасать Землю будем или глазки строить?"

Чтобы не тратить время на открывание двери и долгий поход по лестнице, можно просто воспользоваться кнопкой ***Travel****, указав точкой назначения Чендлер-авеню (****Chandler Ave.****).*

Окончание дела о браслете

Спросим у Челси о Флемме, Расти и Бике (2 балла). Кажется, нам стоит наведаться к Бику — он обитает в Башне Койт (**Coit Tower**) (это за забор, в другую сторону от радиационного участка). Вышел мутант со слоновьим хоботом. Поговорив с ним (**B-B-A-B**) (5 баллов), предлагаем ему сертификат в клинику пластической хирургии (1 балл), после чего можем спросить его обо всем (3 балла). Теперь у нас есть упоминание еще одного места — склада (**Warehouse**) — это на Чендлер-авеню. Но не стоит ли ранее посетить заведение Клоуна Рашпиля (сразу около угла). Смотрим на дверь и видим, что она закрыта (1 балл). Где-то должен быть ключ: отодвигаем коврик у двери (1 балл) и видим ключ, который и подберем (1 балл). Применим его на двери (3 балла) — теперь можем открыть ее и войти в магазинчик. На полке смотрим на пластиковый арбалет (**Suction dart crossbow**), как же не взять его себе, ведь мы после экспериментов с пистолетом совсем без оружия (2 балла). Чуть левее на стене экран телевизора: посмотрим по нему агитку от инспектора Барнса (8 баллов). Посмотрим, что за прилавком. Два ящика, один на другом: сдвинув их, из нижнего берем куклу, изображающую Клоуна Рашпиля (**Rusty Clown doll**) (1 балл). Пройдем дальше: с пола подбираем маску с 'лицом' инспектора Барнса (**Inspector Burns Mask**), со стенда — кольцо для метания (**Ring toss ring**) (2 балла). Так, проверяем дальше. В соседней стене дверь, закрытая: "Только для служащих" (1 балл). А что это справа от масок, на стене? Ключ от этой двери (1 балл)! Возьмем его (3 балла) (**Key to Rusty's back room**) и отопрем дверь (1 балл). Входим. На стене — стрела от арбалета (**Suction dart**), надо ее взять (1 балл) и зарядить свой грозный арбалет (1 балл). Заодно вставим батарейку в куклу-Клоуна, вдохнем жизнь в игрушку (1 балл). В раковине лежит воздушный шарик



Бутылка на столе так и просит - "выпей меня".

(**Baloon**), и его возьмем, вдруг потом пригодится (1 балл). В углу стоит бочка с токсичной кислотой. Откроем ее. Мда, немного осталось от бедняги клоуна (8 баллов)... Полные грусти, выходим в торговый зал. На противоположной стене — огромная клоунская физиономия, изо 'рта' у нее торчит вентиль. Сунем туда шарик и получим в итоге наполненный гелием воздушный шарик (**Helium filled baloon**) — все же легче будет носить весь свой склад Инвентаря (1 балл).

Теперь пора проведать склад (за углом). Открываем дверь и входим в помещение (7 баллов). Бутылка шнапса на столе, в стене — два закрытых ящичка. Поднимемся по лестнице и возьмем там висящий на стене ключ (**Key from Warehouse**). Им откроем ближайший ящик (2 балла): переключатель, он двигает крюк у потолка. Поднимемся и повесим куклу на крюк (1 балл): если Флемм тут появится, то он до смерти перепугается, вдруг увидев внезапно 'ожившего' клоуна, которого сам чуть ранее убил. Спускаемся вниз и ждем около рубильника появления Флемма. Предчувствия нас не обманули: ужас Флемма был столь велик, что он выскочил сквозь стену, оставив какие-то свои вещи на столе (1 балл). А оставил он тот самый пресловутый браслет (**Bracelet**) и ключи (**Flemm's keys**). Заберем все находки (12 баллов), ключами откроем второй стенной ящичек (2 балла) и возьмем оттуда другой прочный ящик (**Strongbox**) (1 балл). Откроем его ключами, подобранными за ломбардом и после осмотра вытащим оттуда ограненный нефритовый камень (**Jade**) (2 балла). Все, наша тяжелая миссия выполнена, возвращаемся в офис.

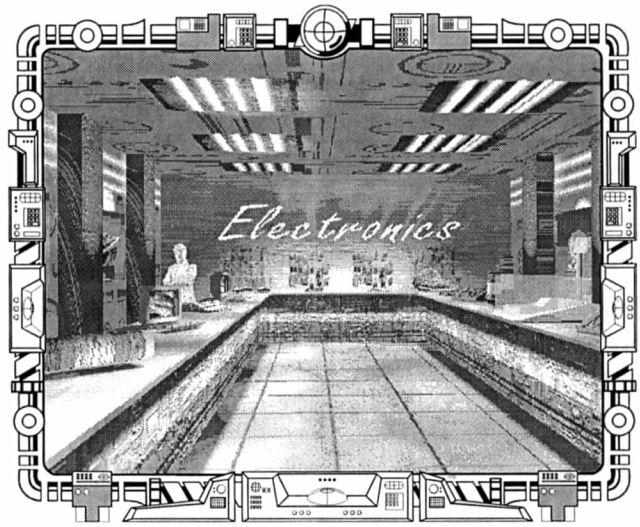
День второй. "Гусиные яйца и Хэмм" (Goose eggs and Hamm)

Это дело выполнено, но, похоже, своими действиями мы кому-то помешали осуществлять свои планы. Пожалуй, впереди еще будут сюрпризы. А пока попиваем кофе, наслаждаемся званием Лучший детектив года и ждем новых клиентов...

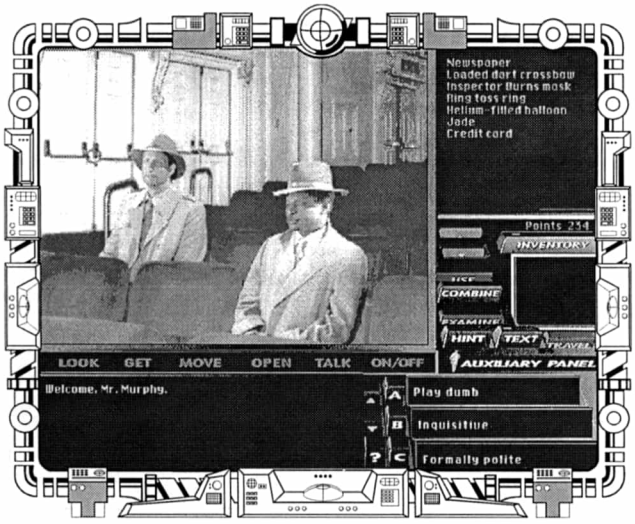
Новое дело

Посмотрим, нет ли какой почты. Ура, есть: новый день принес нам кредитную карточку, на которую можно покупать технику в магазине электроники (подберем карточку — 2 балла). Надо зайти туда — купить новый факс взамен своего неисправного. Выходим на улицу и подходим к двери в магазин (направо от лестницы). Применяем на двери кредитную карточку (2 балла) и проходим в магазин (1 балл). Много тут хороших и полезных вещей, но нам нужен факс, что закрыт защитным полем голубого цвета. Зачем говорить с управляющим по имени Хэмм Ан-

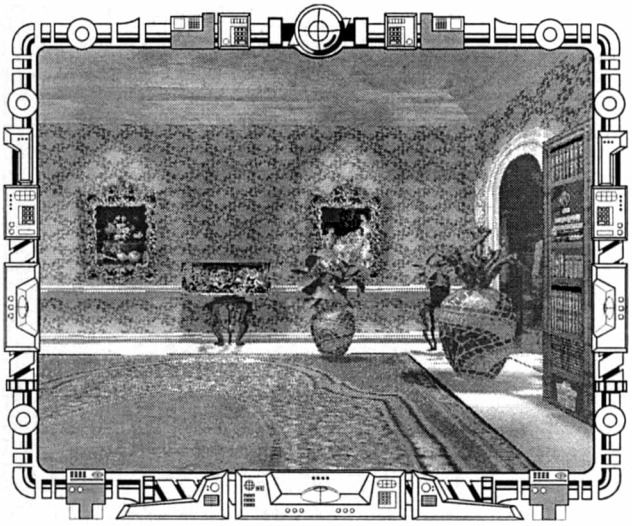
дервуд (**Hamm Underwood**), и без его подсказки убираем защиту, воспользовавшись кредиткой (1 балл), после чего беспрепятственно можем взять факс (4 балла). Пора возвращаться в свой офис — может, что по факсу и придет. Действительно, есть сообщение. Возьмем его и прочтем (2 балла): в услугах сыщика нуждается некая графиня М. Реньер (**Countess M. Renier**). Полетим в ее дом и выслушаем графиню: нужно вернуть ей статуэтку птицы (2 балла). Принимаемся за дело и привычно наведаемся на Чендлер-авеню — порасспрашивать. Обратимся к прелестнице Челси. Отвесив, как обычно, немного комплиментов (**A-A**), спросим ее о статуэтке (**Statuette**) — узнаем имя дилера, некоего Франко Франко (**Franco Franco**) (3 балла). Челси о нем ничего не известно, так что попробуем слетать в полицию, поинтересоваться там у Мак Мальдена (C). Ничего, только выплыло упоминание о нефрите (**Jade**) (2 балла). Летим в ломбард (**Pawnshop**) и порасспрашиваем Рука. А вот тут уже результативней: ростовщик сказал, что Франко, орудующий на черном рынке Сан Франциско, интересовался покупкой нефрита (2 балла). Выйдем на аллею (где Тэкс 'играл' в баскетбол) и посмотрим содержимое бачка, куда выкидывают бумаги. Что-то там лежит. Возьмем и просмотрим: Франко дал объявление и оставил свой адрес (2 балла). Как это мило, проведаем его (**Alhambra Theater**) (12 баллов). Побеседовав с Франко (**B-B**), отдаем нефритовый камень (8 баллов). Теперь можем спросить о таинственном артефакте (**B**) — выплывает имя Эдди Чинга (**Eddie Ching**) (10 баллов). Все, возвращаемся в офис. О, пришло еще одно сообщение по факсу. Это от Франко: берем его и читаем (2 балла) — что-то там делец говорит о секретном убежище Чинга, называемом Никербокер (**Knickerbocker**). Наведаемся к Мак Мальдену, повопрошаем его и о Эдди, и о его убежище. Мрачно: Эдди контролирует половину преступности в городе, а то убежище находится на последнем этаже небоскреба (8 баллов). Слетаем, посмотрим. Так, из Мерфи еще и верхолаз никудышный...



Магазин бытовой электроники.



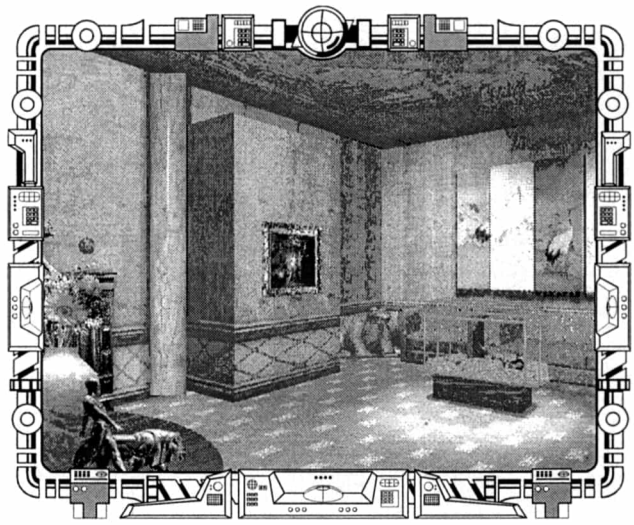
Сначала с вами побеседуют, убивать будут потом.



Эти вазы бейте сразу.

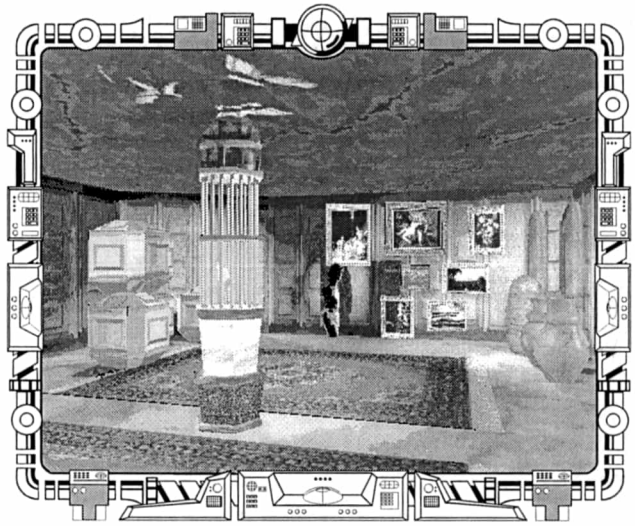
Продолжение расследования

Без современной техники тут не обойтись, летим в магазин электроники на Чендлер-авеню (**Chandler Ave., Electronics Shop**). Поболтав с Хэммом (**C-C-B-A**) (2 балла), получаем возможность использовать свою кредитную карточку на защитном кубе и взять оттуда лазерный резак стекла (**Laserblade**) (2 балла). Теперь Тэкс вооружен техникой, и мы можем направить его обратно к резиденции Чинга (10 баллов). Прорезав стекло, детектив проник в библиотеку. Предметы искусства, книги. А одна книга лежит отдельно. Возьмем ее и осмотрим: наша наблюдательность принесла нам ключ (2 балла). Посмотрим, а что за дверью около окна: там мы подбираем клетку-ловушку (**Trap**) и еду для рыб (**Fish food**) (3 балла). Откроем аквариум и покормим рыбок (7 баллов). Странно, вроде бы мы собирались кормить рыб, а не Мерфи... Раз уж аквариум открыт, наберем воды в кольцо для метания (**Ring toss ring**) (1 балл). Еще дверь. Открываем, входим. Коридор надежно закрыт от непрошенных посетителей системой лазерной сигнализации. Посмотрев вперед, видим там блок отключения (1 балл). Проявив смекалку и недюжинный интеллект, сначала используем заряженный арбалет, а потом метаем наполненное водой кольцо — сигнализация отключена (13 баллов), можно идти по коридору. В дальнюю дверь заходить не стоит — оттуда слышны голоса, зайдем в ближнюю дверь. Как и обычно в подобных случаях, сначала внимательно осмотримся. Под столиком лежит бумага: возьмем ее и прочитаем: это факсимильное сообщение Чингу от его мамочки с поздравлениями по поводу дня рождения (1 балл). За треугольной статуей подбираем коробочку с едой для гайггера (2 балла). Кстати, а вот и эта тварь в стеклянной загородке. Почему бы не отловить ящерицу для себя. Комбинируем клетку и корм (**Trap, Geigger chow**) — получаем снаряженную ловушку (1 балл). Применяем ее на зеленой твари. Поймана (8 баллов)! Обогатившись, осматриваем комнату дальше. В

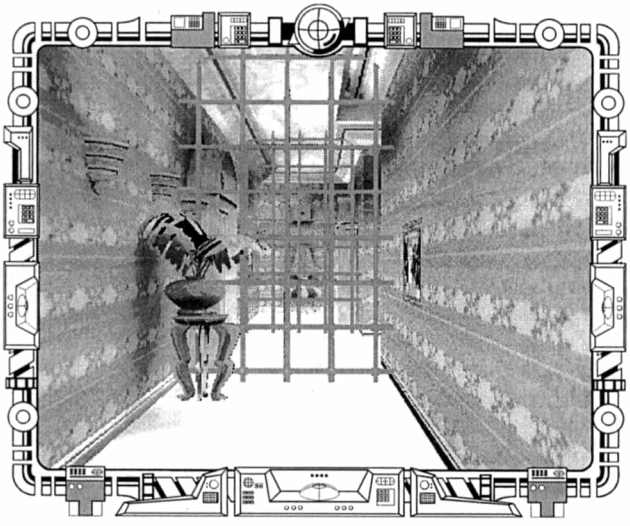


А за картиной спрятан сейф.

углу видим аркан на палке. Возьмем (**Capture noose**) , пригодится потом (1 балл). Тут же какая-то дощечка, сдвинем ее (1 балл) — открывается замочная скважина. А почему не сделать то же с картиной рядом — ого, а там сейф (1 балл). Сначала применим найденный в библиотеке ключ в замке — что-то зашумело в библиотеке (1 балл), а потом попытаемся открыть сейф. Но нужно набрать код. Попробуем ввести дату на факсе: **Start**, **101412**, **Enter** — ура, подошло (4 балла)! Из сейфа берем список клиентов (**List of bidders**) и карту безопасности (**Security card**) (1 балл). Просмотрим, что же за список: да это имена покупателей на какой-то артефакт А (4 балла). Что ж, вернемся в библиотеку. Однако: книжный шкаф сдвинулся, открыв проход в секретную комнату. Конечно, зайдем туда (9 баллов). Ага, птичка тут, стоит посреди комнаты, но совсем некстати опять защищена. Так, сдвигаем ящик у входа (2 балла), с бедер статуи похищаем повязку (**Bandana**), передвигаем картину с пейзажем (1 балл). Да там же паз для секретной карты, немедленно вставляем ее, оборачиваемся — защитные прутья от птички убрались (1 балл). А что это за надпись на полке — "Потяни за этот рычаг" (**Pull this lever**). Очистим табличку тряпочкой (6 баллов): оказывается, наоборот, не надо его толкать (а то баллы уничтожит, и не только баллы). А теперь приступим к главной цели: используем аркан на статуэтке — она у нас (9 баллов)! Пора двигать в офис.



И за этими картинами спрятано немного сейфов.



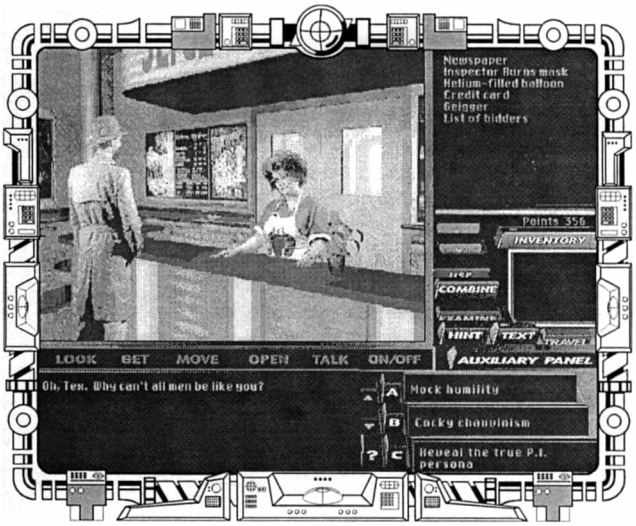
Это не просто комнатное растение - это часовой.

Но не все так безоблачно, как хотелось бы думать: перед лестницей Мерфи был жестоко избит каким-то на редкость странным, скорее, даже таинственным типом. Статуя пропала.

День третий. "Полковник, Франни и аллея" (Colonel, Fran and Alley)

Кто же отобрал статуэтку?

Так, не в пустыне живем, люди вокруг должны были видеть. Наведаемся в пиццерию



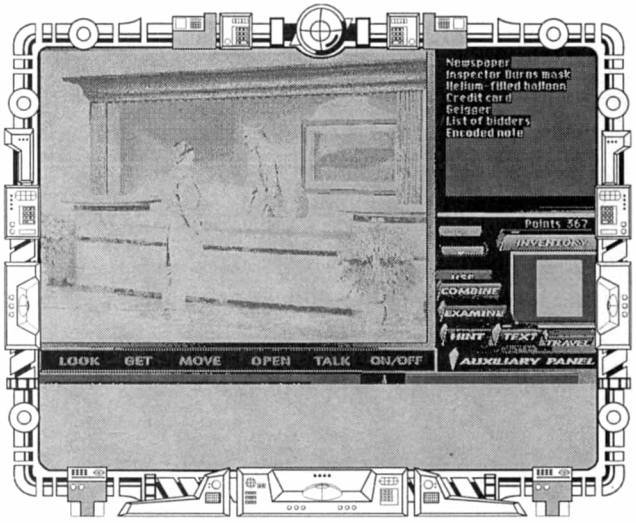
Расскажите ей о том, как вы спасаете Землю.

к Франческе Лючидо (**Francesca Lucido**) — ее заведение на левом углу перед радиационной площадью (1 балл), спросим у нее (**A-B-A**) (1 балл). Получаем клочок бумажки с каким-то шифром (**Note from Francesca**). Наведаемся через дорогу к Луи и спросим его о Сэле Лючидо (**Sal Lucido**) — в ответ нам предлагают покопаться в мусорном бачке около заведения (2 балла). Заворачиваем за угол, открываем крышку и берем из мусора клочки разорванной записки (4 балла). Теперь посмотрим на нее: надо ее собрать в прежний вид. После того, как сделаем это (перемещать кусочки при нажатой левой кнопке мышки, переворачивать клавишами курсора, держа нажатой левую кнопку мышки), получаем странный текст (1 балл): **YV UZNV SIAKWBHVG RIPB ZEEIWALHVAL YWLU SUZXLWLR ZL LUV XPWLV WA LUV CIOGVA CZLV UILVO ZL LUV PXPZO LWHV. LUV EZXXYIBG LIGZR WX XW OWSIA.**

Надо теперь заняться криптографией: комбинируем бумажку с частью шифра и эту запись (1 балл) — остались некоторые нераспознанные буквы (выделены зеленым цветом). Немного подумав, получаем следующий текст (указатель мышки с нажатой левой кнопкой на зеленую букву и клавиша на клавиатуре с нужной буквой) (1 балл):

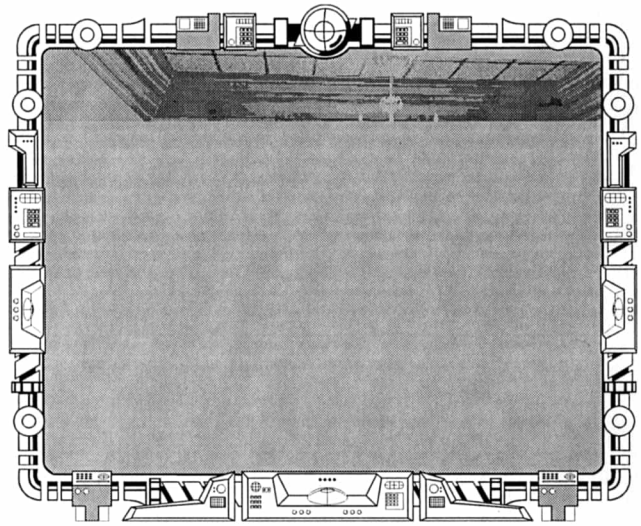
Your appointment with Chastity at the suite in the Golden Gate Hotel at the usual time. The Password today is silicon.

Итак, надо двигать в отель "Золотые Ворота" (на другом конце улицы), а пароль там сегодня — **silicon**. Зайдя в отель (1 балл), беседуем с Ардо Ньюпопом (**Ardo Newpop**) и спрашиваем его (**B-B-C-C**). Ничего не знает, но зато что мы теперь точно знаем, так это то, что Ардо ярый поклонник Инспектора Барнса. Заканчиваем разговор и выходим. Пробуем зайти еще раз. Опять уходим несолоно хлебавши. Надо чем-то его прельстить. Наведаемся в Военный Дом. Там откроем ящик напротив лестницы и возьмем оттуда униформу по-



Этот парень что-то скрывает.

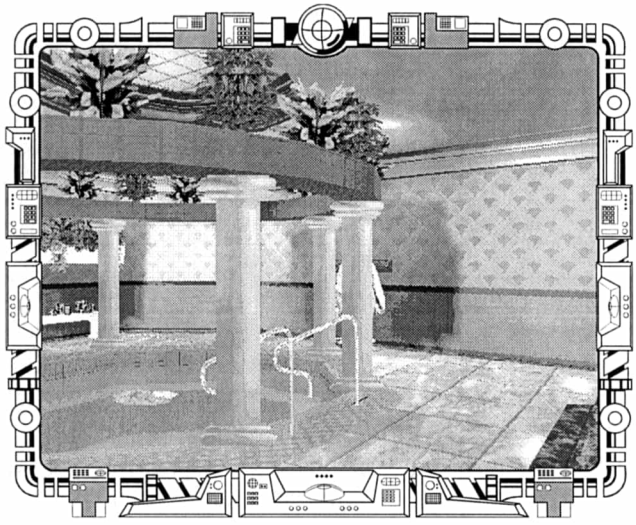
жарника (**Fireman's uniform**) (2 балла). Соединим ее с маской Инспектора Барнса (1 балл) и пойдем обратно в отель, уже в третий раз. Надев весь этот костюм и "навешав лапши на уши" полоумному Ардо, вводим пароль — **silicon** и входим в отель (25 баллов).



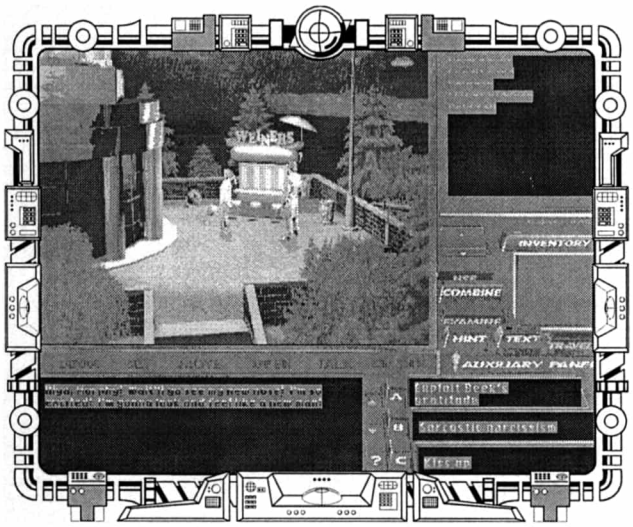
Это не ковер - это канализационный люк.

В отеле

Так, будем последовательны, сначала осмотрим холл. Опустим все картины на стенах. Обнаруживаем за парочкой картин список девушек Сэла и игральную доску (8 баллов). Со столика около картины, скрывавшей игральную доску, подбираем золотистую фольгу от шампанского (**Gold foil**) (1 балл). На очереди — спальня (комната впереди с открытыми дверьми). Инспектируем. Открываем левую тумбочку и обнаруживаем там эротический журнал (4 балла). Открываем стенной шкаф (1 балл) и берем оттуда бокал от шампанского (**Champagne glass**) (1 балл). Смотрим ящики стола: левый верхний закрыт, а в нижнем лежит камера (4 балла). Больше тут ничего интересного, пойдем в комнату с пианино (налево от спальни). На стене висит деодорант: возьмем его и осмотрим — он держался с помощью магнита (1 балл). Пианино... Как может пройти мимо такая тонкая душа, как Тэкс Мерфи. Сыграем. Мда, играть-то он может, но лучше бы не пел (6 баллов). Теперь сходим в ванную комнату (застекленные двери напротив). И чего только тут не валяется. Сдвинем полотенце на решетке (1 балл): под решеткой лежат отвертка и пленка (2 балла). Осмотрим вазы (1 балл). В правой валяется пробка от шампанского. Чтобы достать ее, наполним бокал водой из бассейна (1 балл), а потом применим ее на вазе — немного трудов, и пробка уже у нас (11 баллов). После ее осмотра получаем проволочку (**Wire**) (1 балл). Идем в спальню и ловкими движениями заправского взломщика открываем при помощи проволоки закрытый ящик стола и вытаскиваем оттуда шнурок от обуви (**Shoelace**) (1 балл). Комбинируем его с магнитом (из деодоранта) и возвращаемся к бассейну (1 балл).



Каждая колонна на самом деле - замаскированная баллистическая ракета.



Луна тоже пережила ядерную войну.

*Как и всегда, после того, как один раз уже побывали в каком-то месте, после этого можно пользоваться для перемещения кнопкой **Travel**.*

Применяем свое хитрое устройство на отвертке и вытаскиваем ее (**Screwdriver**) (1 балл). Открываем при ее помощи решетку (1 балл) и берем себе пленку с фильмом (**Roll of film**) (9 баллов). Покидаем гостиницу и двигаем в магазин электроники. Вполне освоенным движением используем кредитную карточку на голубом кубе, берем устройство и совмещаем его с пленкой — получились фотографии (18 баллов). Посмотрим: да, благоверный Франчески отнюдь не вел монашеский образ жизни (4 балла). Самое время пойти в пиццерию и показать ей улики (**C**-'улики'-'**Mugging**'-'**Pug**'). Получаем от нее информацию о некоем Паге (4 балла). Теперь в башню, где обитает тип со слоновьим носом (1 балл). Поговорив немного, спрашиваем его о Паге (4 балла) и встречаемся с ним. После разговора с этим ужасно перепуганным типом (**C-B-C-C-B-B-B-B-B**) (2 балла) летим на следующую обнаружившуюся точку — в офис Полковника (**Colonel's office**) (11 баллов). Полковник, старый учитель Тэкса, при смерти. Убил его Хамелеон (**Chameleon**). А дома Тэкса ожидает сам Эдди Чинг со своими громилами. От него узнаем, что ту статую птицы хотят использовать в ритуале, после которого все люди будут мертвы (**A-C-B-A-A-**), и Хамелеон имеет к этому прямое отношение (а ведь похоже, что именно он избил Мерфи). И вот таким образом, со все увеличивающимся грузом неприятностей, входим вместе с Тэксом в новый день.

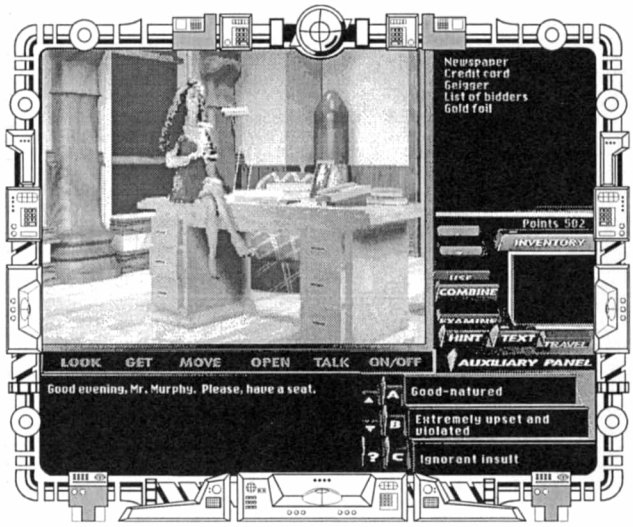
День четвертый. "Шифр, Тоуд и сигаретный груз" (A Code, a Tode and a Cigarette load)

Обратно к заказчику

А что же сказать своей клиентке, графине? Что гадать, поехали туда (кстати, а может, это и не настоящая графиня) (5 баллов). Гостиная пуста. Приступим к осмотру. Впереди, перед столиком, на полу валяются газеты. Отодвинув одну, обнаруживаем пепельницу, полную окурков (6 баллов). В комнате слышен птичий голос. Посмотрим наверх: на люстре сидит орел (2 балла). Подманим его яркой фольгой (1 балл): птица слетает, хватает фольгу и роняет что-то на пол. Это портсигар (**Cigarette case**), возьмем его (8 баллов) и осмотрим (1 балл): нашли сигарету. Смотрим дальше. На закрытом камине лежат часы: берем их (2 балла) и осматриваем — какое-то потайное отделение (1 балл). Обычно интересные вещи бывают в мусоре, предчувствия нас и тут не обманули — в ведре находим обрывки записки (2 балла), составляем их вместе, получаем текст:

circumstances —
s are progressing smoothly delighted to hear that Murphy was able the final piece of our puzzle. He probably doesn't we repaid him by not killing him immediately he gets too nosy, don't be afraid to deal with meantime, go to the basion of Sancity and

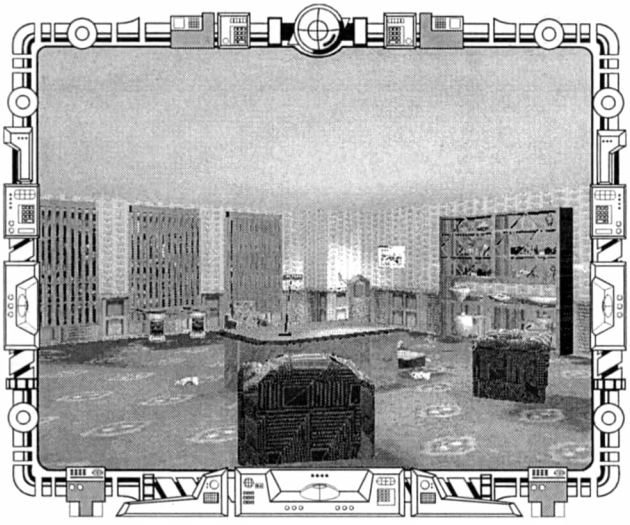
Из ее текста можно понять, что с Мерфи связывали решение какой-то своей проблемы. Да, дело тут определенно нечисто.



Письменный стол и секретарша - что еще надо для плодотворной работы?

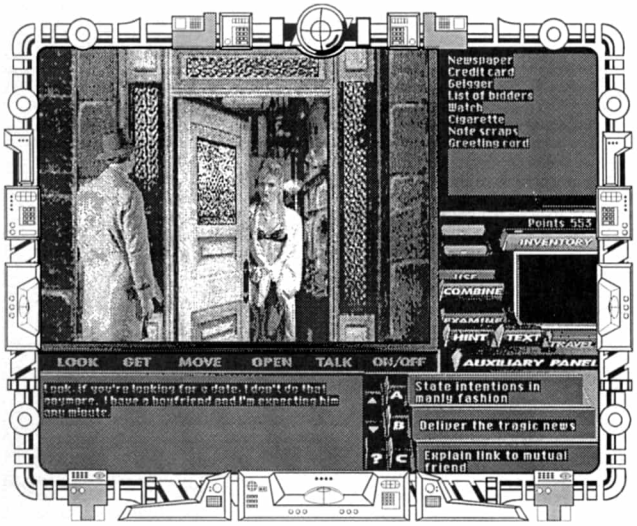
Продолжение расследования

Слетаем в офис полковника (2 балла) — надо найти и диск и некую Зимнюю микросхему (**Winter Chip**). Привычно снимаем картины, за той, на которой изображены самолеты, находим сейф (1 балл), но шифра, чтобы открыть его, пока нет. Шкафчик и двери заперты, ключа нет. Повернув одну из ваз, стоящих у шкафа, на другой ее стороне обнаруживаем так называемый аварийный компакт-диск — тут Полковник оставил Тэксу информацию: стоит его взять (2 балла). На столике у окна лежит фотография, перевернем ее и осмотрим: женское лицо, она могла бы дать нам необходимую информацию (3 балла). Покопаемся в ящиках стола: в нижних ящиках находим слева открытку, справа — почтовый конверт. Берем их и осматриваем — это может привести нас к той симпатичной дамочке (10 баллов). Теперь посмотрим, что же за сообщение оставил покойный на компакт-диске. Применяем диск на компьютере (конечно, включив технику) и читаем сообщение: похоже, мы ввязались в самую паутину заговора, информации — масса, но главное, что все идет к тому, что Тэкс Мерфи станет спасителем человечества, или злодеям из религиозно-террористической организации 'Дети Луны' удастся их смертоносный план (2 балла).



В зале пока что пусто.

Съездим теперь по прочитанному на конверте адресу к Мелани Тоуд, подружке Полковника (**Melahn Tode's Apt**). Представившись, сообщаем ей трагичную новость, а потом отдаем открытку (**Greeting Card**),



Допрос свидетельницы продлится всю ночь...

как подтверждение своей непричастности к убийству (**B-B-B-B-A**). Теперь спрашиваем ее о Полковнике, а потом и о ключе, что тот оставил девушке (**Colonel's key**). Получив его, летим обратно на место преступления (11 баллов).

Открываем ключами шкаф и берем оттуда папку с зашифрованными документами (**Coded documents**) (3 балла). На полу перед дверью лежит почта: журналы сдвигаем и обнаруживаем какую-то квитанцию (**UPEX receipt**), которую подберем и осмотрим (3 балла). Вновь слетаем к Мелани и спросим ее об этой квитанции (**B-A**) (1 балл). В ответ получаем три цифры: **5-7-1**. Не исключено, что это шифр от сейфа Полковника. Возвратимся и проверим догадку (последовательно щелкаем на ручках слева направо 5, 7 и 1 раз). Получилось: берем из сейфа книгу с кодами (**Code book**) (6 баллов). Применяем книгу на закодированных документах (10 баллов), после чего читаем (16 баллов): это заметки Полковника о его делах, связанных с ГИС — 'Генетической Исследовательской Системой' (**GRS —Genetic Research System**). Тут есть сведения и о его клиентах, и о том шамане-убийце — Хамелеоне. Пора в поездку — съездим в мотель (**Roadside Motel**), где можем найти Элейна Мур (**Alaynah Moore**) (4 балла). От нее узнаем об этих генетических исследованиях, а также теперь можем проникнуть в помещение лаборатории. Что ж, слетаем на научно-детективные исследования.

"Исследования" Тэкса в лаборатории

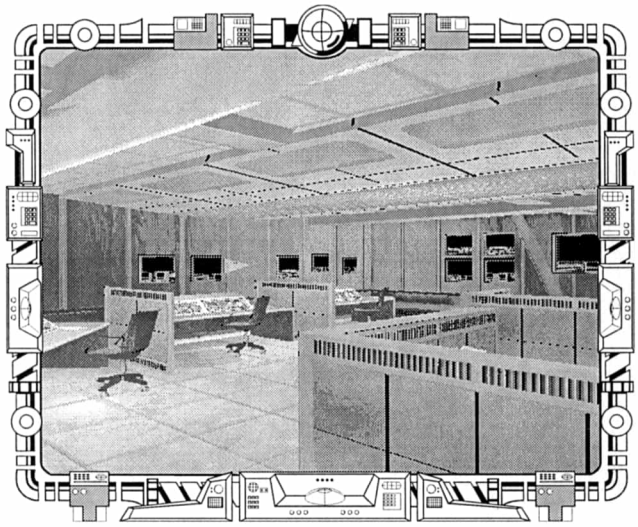
Коридоры. Пойдем налево и зайдем во вторую дверь. Осмотревшись, берем со стола вымпел: к его обратной стороне прикреплена кодовая карта Пола Дабойза (**Passcard**) (2 балла).

*Прямо по коридору летает следящая система (этакий летающий глаз) — к ней ходить не стоит, чтобы не закончить игру преждевременно. Кроме того, время от времени стоит покидать лабораторию (система **Travel**), чтобы опять же не попасться системе безопасности. Или, заслышав шум "глаза", приседать пониже и прятаться за столом.*

С пола подбираем гаечный ключ (**Hex wrench**) — потом пригодится (1 балл). На дальнем столе стоит компьютер — включим его и применим на нем карту Пола (23 балла). Посмотреть всю информацию сразу не удастся — будет засекать сторожевая система, можно попробовать смотреть ее по частям (посмотреть фильм о 'Детях Луны' — 1 балл). Около места, где включали компьютер (на соседнем рабочем месте) со стола берем маленький телевизор (**Television**) (1 балл). Идем в комнату налево (ее мы сначала миновали) — комната супервизора: там есть закрытое отделение, открывается электроникой. Займемся диверсиями: гаечным ключом открутим вентиляционную решетку на двери (1 балл) и запустим туда рептилию, которую таска-

ем с собой уже столько времени (12 баллов). Погиб зелененький, зато теперь можно войти. Проверим ящики стола: оттуда берем лазерный компакт-диск (**Laserdisk**) и кодовую карточку (**Passcard**) (2 балла). Со стола напротив захватим дискету (**Minidisk**), предварительно прочитав записку (9 баллов).

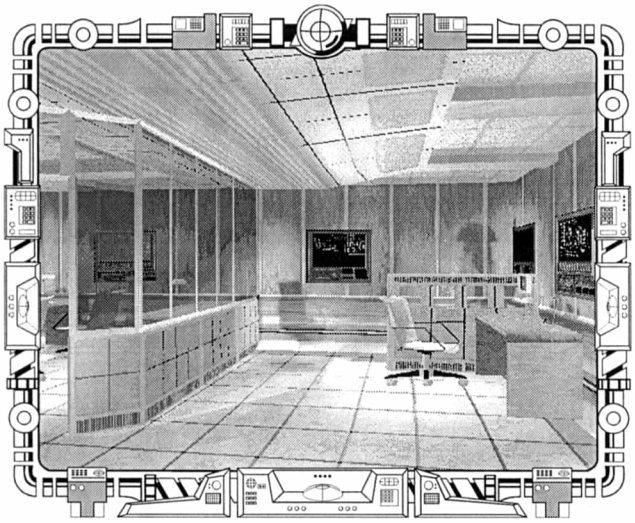
Пока что в этой комнате делать больше нечего, надо посетить помещения по другую сторону от центрального коридора.



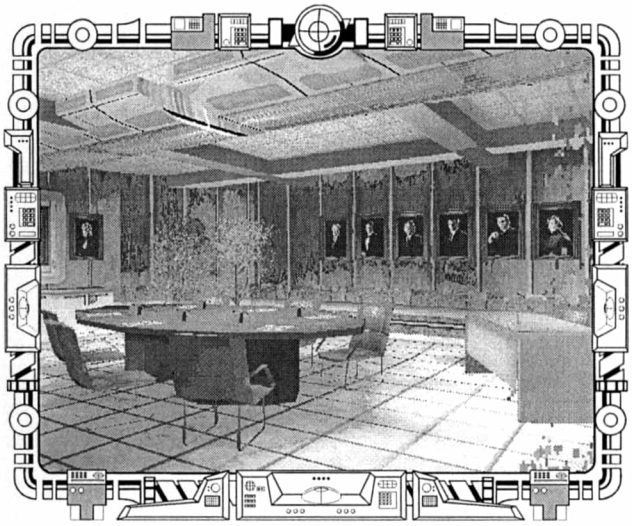
Постядерные офисные интерьеры.

Прислушивайтесь к звукам — это позволит заблаговременно обнаружить "глаз"-сторож и пойти другим путем.

Вторая дверь направо от коридора — это конференц-зал. Пробежим туда и проинспектируем ящики стола, стоящего напротив двери: в нижнем видим эротический журнал (4 балла), из другого берем проигрыватель компакт-дисков (**Laserdisk player**) (2 балла). Установим в него компакт-диск, а заодно соединим проигрыватель с телевизором (2 балла). Выходим в коридор и проведаем кабинет самого Маркуса Такера (**Marcus Tucker**) — руководителя всей этой кампании. Дверь закрыта, но отворить ее поможет секретная карточка: применяем ее на панели рядом с дверью, отворяем дверь и входим (10 баллов). В комнате еще одна дверь с электронным замком (1 балл). Оставим ее пока в покое и пошарим по ящикам стола. В правом нижнем ящике находим спичку (**Match**), берем ее (2 балла), в левом нижнем ящике лежит бумажка: читаем на ней какие-то цифры — **142235**. Возможно, это код к сейфу (12 баллов). Идем, применяем. Из сейфа берем склянку с порошком (**Viral powder**). Внимательнее осмотрев стол, с его внутренней правой стороны находим карточку доступа к компьютеру (1 балл). Включим компьютер и используем находку (2 балла). Теперь можно вставить в компьютер минидиск и посмотреть-послушать, что же там наговорила Ева (26 баллов). Ладно, проведаем еще раз кабинет Такера.



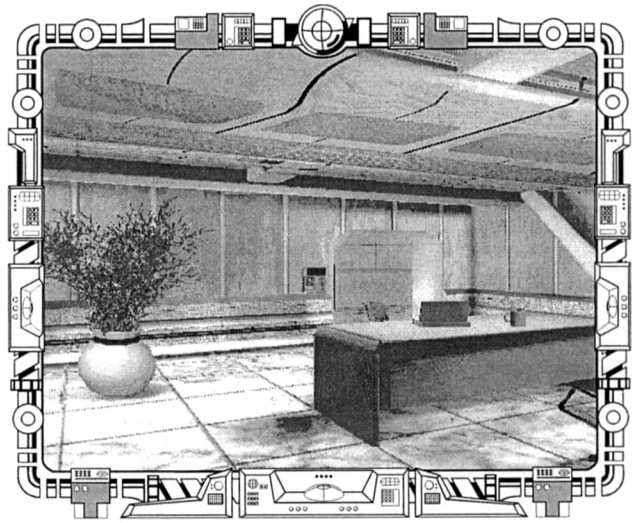
На этот стул заземлена атомная электростанция.



Портреты смотрят на вас строго и беспристрастно.

Включаем электронный замок на двери, после чего используем на нем нашу систему **TV-CD**. Дверь открывается, но поднята тревога. Не медля, забегаем в открывшееся помещение, хватаем со стола видеокассету и зеленую статуэтку, из мусорного ведра — обрывки бумаги. Теперь убегаем в кабинет и прячемся в углу, за кадками с цветами, а когда надоедливый "глаз" влетает в сейф, быстро закрываем за ним дверь. Все, больше никто нам мешать не будет, можно идти в конференц-зал, смотреть кассету (38 баллов). Но, зайдя в зал, прежде соберем головоломку: из нарезанной бумаги целую записку (13 баллов): брата Маркуса какой-то его брат (видимо, религиозный), инструктирует насчет Бастиона Санктити, даже даны координаты. Интересно, видимо, следует потом посетить это местечко. А пока посмотрим, что тут еще пропустили. На выступе стены слева от двери берем ключ, им открываем дверцу под телевизором (2 балла): там видеомагнитофон. Включаем телевизор дистанционным пультом, установленным на столе, смотрим на экран — работает (1 балл), включаем видеомагнитофон, вставляем в него кассету... Да, интересные тут вещи делали (30 баллов): тот порошок, что взяли из сейфа — это особый яд, который хотят рассеять в атмосфере планеты. Но ничего, великий Тэкс Мерфи спасет мир (если, конечно, не расшибет нос о какую-нибудь ступеньку).

А что за статуэтку Будды мы умыкнули? Посмотрим. Ох, какая неловкость: статуэтка развалилась, зато нашли тот пресловутый 'Зимний чип' (1 балл). Вставим его в часы и посмотрим, что получилось: неплохо, похоже, здесь ему и место (8 баллов). Все, возвращаемся в свой офис.



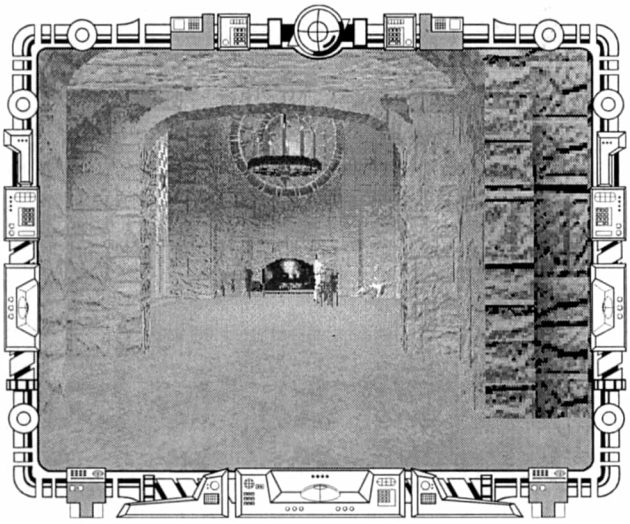
Этот горшок с цветами нашпигован подслушивающими устройствами.

День пятый. "Выравнивание счета: Хамелеон на одного" (Beating the Odds: a Chameleone to One).

Эх, и опять не все так хорошо: проклятый Хамелеон, пользуясь обликом Тэкса, похитил Элейну, убил осведомителя и засу-

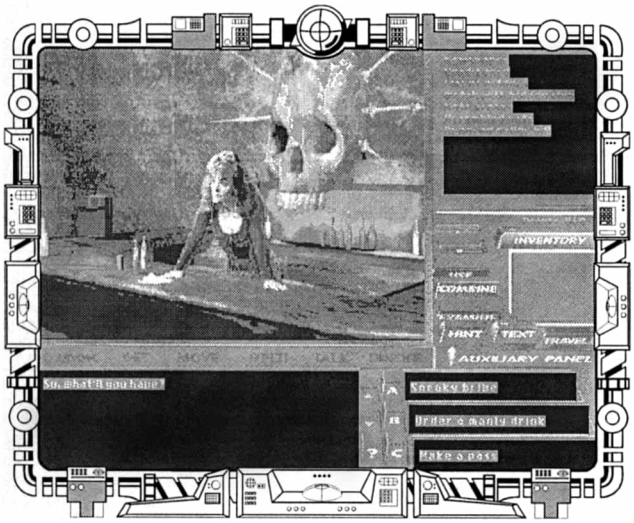
нул его голову в бутыль с водой в офисе Мерфи. Это так даром ему не пройдет. Отправляемся в Бастион Санктити. Неплохо — все оборудовано под средневековый замок. В центральный холл ходить не будем (зачем попадать под нож индейца): посмотрев туда, видим и Хамелеона, и Элейну, за защитным лазерным полем (2 балла), обойдем его по коридору, направо. На стене справа возьмем плоскогубцы (**Clamp**) (1 балл). Идем дальше и из глаза горгульи на стене вынимаем драгоценный камень (**Gemstone**) (1 балл). Дальше со стены снимаем струну от банджо (**Bundee cord**) (1 балл). Теперь смешаем ядовитый порошок с сигаретой и зажжем ее спичкой (12 баллов). Сделаем из плоскогубцев, струны и камня отличную рогатку (2 балла). Посмотрим наверх (над физиономией горгульи): там стоит ваза (1 балл). Чтобы отвлечь Хамелеона, придется применить свое 'оружие' на ней (10 баллов). Обходим зал и входим в него с другой стороны. Меняем сигарету в пепельнице на свою, отравленную. "Кто с сигаретой к нам придет, тот от сигареты и помрет", — таков девиз Тэкса Мерфи, и он его не подвел — индеец помер (1 балл). Сдвинув щит на стене, открываем выключатель (1 балл). Выключаем защитное поле (5 баллов). Поговорим с девушкой (1 балл), а потом отправимся на внеземную станцию — в бар "Проломленный Череп" (**Broken Skull**) — о нем перед смертью упоминал Хамелеон (2 балла).

Чудо враждебной техники.



Вот-вот появится Горо из Mortal Kombat(a).

Поговорим с барменшей насчет выпивки (**B-B-B-A**) (1 балл). Кредиток тут не приемлют, так что расплатимся невесть откуда взявшейся сотенной бумажкой (1 балл). Теперь говорим дальше (**A** или **B**). Когда дамочка спросит о символе (**token**), попытаемся запудрить ей мозги (**B**) (3 балла). Нас спровадили за этим неизвестным знаком. Слетаем к Элейн, может, она знает (1 балл). Спросим о знаке: это серебряный доллар (а сейчас это такой раритет) (2 балла). За старьем следует обращаться к старьевщику, так что направим свои стопы в ломбард (1 балл). Да, обратились по адресу — серебряный доллар получили (6 баллов). Летим обратно в космическую харчевню (1 балл). Болтаем с барменшей



Логово злодеев легко опознать по мрачной символике на стенах.

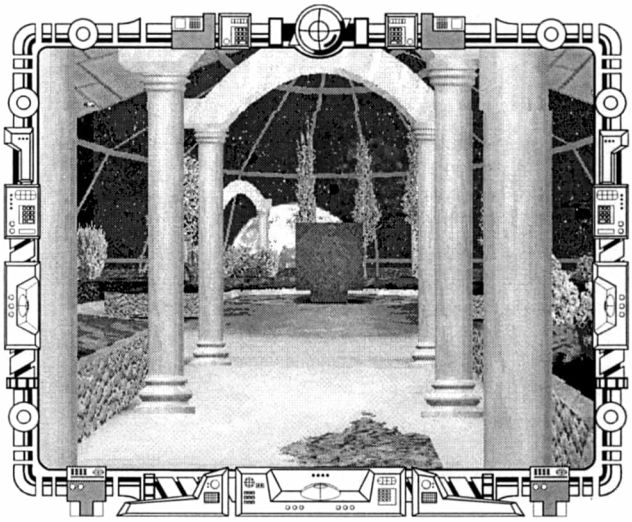
(**A**) и отдаем ей доллар (9 баллов). Теперь можем поговорить с Феррелом Пасом (**Ferrel Pus**) (1 балл). Представившись другом Хамелеона (**A**), играем с Феррелом в опасную игру: надо четыре раза угадать, в каком из четырех шариков нет смертоносного робота-паука.

Чтобы выиграть, попробуйте выбирать шарики в следующей последовательности: 2-3-4-4, если считать за первый — шарик слева, второй — шарик сверху, третий — шарик в центре, четвертый — шарик внизу.

Победив все четыре раза (4 балла), получаем совет заказать в баре 'Домашний Специальный' (**House special**) (6 баллов). Отвечая правильно на вопросы барменши (**A-B-A**), пьем коктейль и получаем напрочь неправильную реакцию...

День шестой. "Лунный культ" (Mooning the Cult)

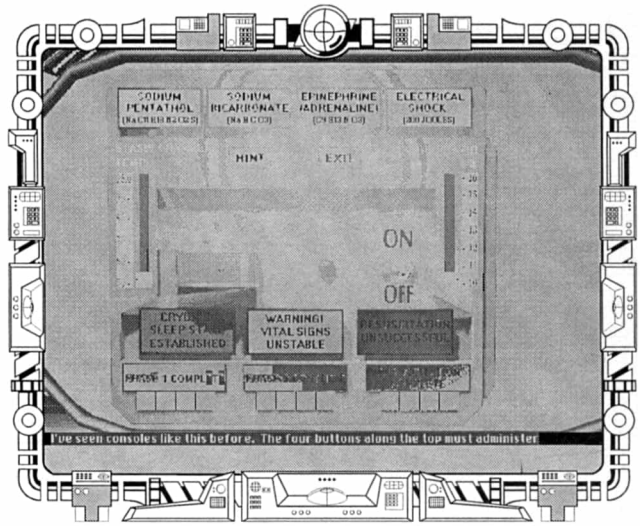
Итак, Мерфи в плену, в самом логове злодеев. Из всех вещей остались только часы со спрятанным в них чипом, содержащим в себе разрушительный компьютерный вирус. Будем думать, что делать, попутно осматривая место, куда нас занесла судьба. Впереди куча листвы, позади дверь, над дверью — датчик пожарной сигнализации (3 балла). Надо бы устроить небольшой пожарчик. Идем к левой стене, открываем дверь и из этого стенного шкафа берем бутылочку с бензином (2 балла). По другую сторону берем с газона грабли (**Rake**) (1 балл). Из кладки по левую сторону от куба-изваяния берем камень (1 балл), около окна (справа) подбираем кусок кремня (**Piece of flint**) (1 балл). Так, пора сгребать листву и обливать ее бензином (2 балла). Добываем огонь при помощи кремня и камня (1 балл) и поджигаем кучу листвы (11 баллов). Охранник самоликвидируется при непосредственном участии спрятанных в листве



За колоннами спряталась охрана?

граблей, а находчивый Мерфи проникает в коридор.

Идем по коридорам, все время придерживаясь правой стены. Дойдя до комнаты жилой зоны (**Residential Deck**), с пола подбираем кусок трубы (**Pipe**) — такая палка в качестве оружия никогда не помешает (1 балл). По другую сторону (симметрично) находится комната стасиса (**Stasis room**) — там криогенная установка. Войдем и приступим к размораживанию. Процесс состоит из трех фаз, управлять надо температурой (ползунок слева), кислородом (ползунок справа) и четырьмя типами воздействия (четыре кнопки сверху). Включаем процесс (выключатель **On/Off**) и действуем быстро, чтобы не погубить пациентку. Для удобства обозначим: температура — **T**, кислород — **K**, клавиши — **N**.



Внутриигровое меню.

Фаза 1: T60, K12, 3, 4.

Фаза 2: T90, K14, 1, 3.

Фаза 3: T98.6, K16, 3, 2.

Пациентка (та самая супервизор Эма) разморожена. Наскоро объясняем ей сложившуюся ситуацию и получаем от нее ключ и бумагу с заданием (27 баллов). Теперь идем в обсерваторию, прочитав, что же там написали в той бумаге (3 балла): все время придерживаясь левой стены, так и дойдем до нее. Обернувшись, у двери видим кнопку телефона (1 балл). Спасибо, звонить пока не собираемся. Направо от двери в стене дверца: открываем ее ключом, сдвигаем картинку берем миникомпьютер (9 баллов). На столике у дивана стоит стакан с трубочкой: возьмем и осмотрим — у нас теперь есть трубочка (2 балла). Передвинув кадку с цветком справа от окна, под ней видим закрытую панель (2 балла). Открываем ее при помощи палки и берем оттуда кабель (8 баллов). Соединяем кабель, миникомпьютер и чип с вирусом — получили техногенную бомбочку, готовую к применению (3 балла). Трубочку применяем на кнопке около двери (5 баллов) — можно теперь соединять свой компьютер с главным компьютером станции (11 баллов). Станция взрывается, но неустрашимый Тэкс Мерфи все же спасается.

День седьмой "На седьмой день: Тэкс отдыхает" (On the Seventh Day: Tex Rested)

Мир спасен, но Тэксу опять не везет. Может, он и займется студией танцев до тех пор, пока для спасения мира опять не потребуются его услуги...

Используемые в игре клавиши

Интерактивный режим

[•ooo]	выполнить предписанное действие.
[ooo•]	поменять предписываемое действие.
[F1], [?]	режим подсказки.
[H], [N]	режим намеков.
[V]	кнопка **Travel** (Путешествие).
[±]	кнопка **Combine** (Комбинировать).
[I]	включение списка инвентаря.
[E]	осмотр предмета из Инвентаря.
[U]	включение режима использования предмета из Инвентаря.
[A], [B], [C]	выбор соответствующей темы при разговоре.
[F5], [X]	вывод текста разговора.
[P]	вызов рабочей панели.

Режим передвижения

[Ctrl]	опуститься вниз (присесть).
[Shift]	привстать.
[E]	нормальная высота взгляда.
[Tab]	нормальное направление взгляда.
[S]	быстрый взгляд направо.
[A]	быстрый взгляд налево на 90 градусов.
[Q]	быстрый взгляд налево на 30 градусов.
[D]	быстрый взгляд вниз на 30 градусов.
[F]	быстрый взгляд вверх на 30 градусов.
[Z]	быстрый взгляд назад.
[)0]-[(9]	размер экрана.
[F2], [F3], [F4]	качество изображения (высокое, среднее, низкое).
[F10], [F11], [F12]	скорость ходьбы (низкая, средняя, быстрая).
[F7], [F8]	режим просмотра вверх/вниз клавишами курсора (нормальный, обратный).

Общие для интерактивного режима и для режима передвижения.

[Home]/[End]	увеличить/уменьшить яркость экрана.
[Space]	переключение между режимами 'ходьба/исследование'.
[•oo2M]	переключение между режимами перемещения и интерактивным.

Pandora Directive

Директива Пандоры

Издатель	**Access Software Inc.**
Производитель	**Access Software Inc.**
Год выпуска	**1996**

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Операц. система	**версия для DOS, версия для W95**
Объем	**6CD**
Графика	**высокое разрешение, сверхвысокое разрешение**
Ролики	*живые актеры и синтез, постоянно используются*
Задние планы	*полностью синтез*
Оперативный 3D синтез	*неотъемлемая часть игры*
Управление	*клавиатура и мышь*
Особые требования	*желателен быстрый компьютер и видео*

РЕЙТИНГ

Суть игры	*частный детектив будущего распутывает сложную интригу с участием всего, чего можно*
Мир игры	*мрачное будущее послеядерного конфликта, мастерски скомбинированное с американской классикой*
Тип игры	*приключенческая игра, полностью трехмерный мир*
Атмосфера игры	*неповторимо очаровательная и стильная*

Графика	*просто превосходно*
Звук	
атмосфера	*более менее*
музыка	*неплохо*
шумы, эффекты, голоса	*очень хорошо*
Концепция	*замечательно*
Заставка	*обычный ролик*

Оригинальность	
на сегодня	*никакой*
на момент появления	*почти никакой*
кроме игр той же серии	*колоссальная*
Сюжет	
игровой мир	*очень стильно*
предистория	*вполне*
вживаемость в процесс	*высокая*
набор вооружений	*никакого*
общее впечатление	*классно*
Жестокость	*вполне юмористично*

Прекрасная атмосфера. Прекрасная концепция. Прекрасный интерфейс.

Частая смена CD.

Отличная игра во всех отношениях.

общий
рейтинг

Вступление

Pandora Directive — это огромное интерактивное приключение, созданное компанией Access Software. Эта игра является продолжением знаменитого Under a Killing Moon.

В последнее время появляется все большее количество игр, претендующих на звание интерактивных. На самом деле их количество не так велико, как это кажется на первый взгляд. Ведь интерактивность заключается не только в большом количестве видео, а еще и в возможности свободно действовать в созданном искусственно мире, менять его по своему желанию. Так вот, компании Access Software удалось сделать игру, полностью отвечающую всем этим требованиям. В ней огромное количество видео (большинство актеров — голливудские, а в главной роли снялся сам вице-президент компании Access), действовать в этом мире можно достаточно свободно (двигаться куда хотите, совершать действия с предметами). Сюжет же не ограничен так жестко, как в большинстве игр подобного рода. Есть как минимум 7 вариантов концовки, и какой из них будет иметь место, зависит только от игрока (от манеры вести диалог и от конкретных действий).

Сюжет игры довольно сложен, хотя с первого взгляда таким не кажется.

А предыстория такова...

Предыстория

Итак, на дворе 2043 год. Человечество пережило (как это ни странно) Третью Мировую Войну. И в общем не очень сильно пострадало. По крайней мере, город Сан-Франциско, в котором вам и придется действовать. Правда, часть населения слегка мутировала под воздействием радиации, и люди разделились на две расы: мутанты и немутанты. Обе расы недолюбливают друг друга и предпочитают жить раздельно. Таким образом, почти все города поделены на сферы влияния.

Главный герой игры — Текс Мерфи (**Tex Murphy**) — простой частный детектив-неудачник. Хотя он и не мутант, но живет в мутантской части города, так как с его амбициями и постоянным стремлением к необычному только там ему и место.

Его офис находится в популярном среди мутантов отеле Риц (**Ritz**), что на Чэндлер-авеню. У него есть любимая женщина (по имени Челси), которая очень хочет выйти за него замуж, но у Текса своя философия относительно женщин: вовремя встретиться и вовремя расстаться. Кстати и его отношения с ней будут зависеть только от вас.

Работа у Текса как правило не клеится (из-за ее отсутствия), разве что изредка попадется какое-нибудь мелкое задание, перерастающее в спасение Земли (вспомните Under A Killing Moon).

Так же получится и с очередной подвернувшейся работой. Текс спокойно сидел в кафе и разговаривал с Челси о разных мелочах. Вскоре, правда, она уйдет, и Текс останется один. Здесь он и познакомится с клиентом (некто по имени Гордон Фицпатрик), вместе с которым Текс проследует в свой офис.

Вскоре выяснится, что Гордон желает разыскать своего старого друга, с которым он когда-то занимался научной работой. Имя друга — Томас Мэллой. Единственное, что может помочь в розысках — это фотография Мэллоя в местной газете, которую Гордон предусмотрительно взял с собой. Но в редакции не знают, где была снята эта фотография, а фотограф исчез. И есть еще одно странное обстоятельство: после того, как Гордон дал объявление в газету о розыске и поместил туда фото, к нему позвонила какая-то девушка, назвавшая себя Сандрой и сказала, что знает этого человека под именем Тайсон Мэтьюз. Больше она ничего не успела сказать, произошло рассоединение. И больше Гордон о ней не слышал.

После такого странного рассказа Текс получит чек на 4000 долларов и пожелает Гордону спокойной ночи. Далее управление передается в уверенные руки игрока.

Начало игры

Первым делом выберите опцию **New Game**, значение остальных выборов будет объяснено позднее. Вас попросят ввести свое имя. Это делается для того, чтбы потом можно было отличить свои сохраненные игры от чужих. Если при следующем запуске игры вы введете другое имя, то своих прошлых save'ов не увидите.

Перед началом игры вам предлагается выбрать одну из двух ее разновидностей — развлекательную (**Entertainment**) или сложную (**Game player**).

Режим **Entertainment** является чисто развлекательным, так как в нем не ограничено время для разгадывания головоломок и отсутствуют многие другие трудности. Максимальное количество очков — 1500.

Для серьезных игроков предназначен режим **Game Player**. Он на порядок сложнее, чем **Entertainment**, хотя бы потому, что там нельзя спросить подсказку. Да и требования к скорости игрока гораздо жестче. Помимо этого, там присутствуют некоторые дополнительные трудности, как, например, наличие охраны в некоторых помещениях, где вам еще придется побывать. Максимальное количество очков — 4000.

Интерфейс

Надо сказать 'спасибо' компании Access за то, что интерфейс остался без изменений — абсолютно такой же, как в Under A Killing Moon с его безупречной ясностью и удобством.

Основной игровой экран.

Его можно условно разделить на несколько частей. В верхней левой части экрана находится основное окно, в котором показано то, что вы видите глазами главного героя — Текса.

Вы не можете одновременно двигаться и осуществлять действия с объектами, так как для этого есть два разных режима игры — режим движения (**Movement mode**) и интерактивный режим (**Interactive mode**). Переключение между ними осуществляется клавишей Space.

В режиме движения основным средством управления является мышь. С клавиатуры можно только смотреть вниз/вверх (⇦ ⇧⇩ ⇨), приседать и вставать (Left Ctrl/Left Shift). Кстати, клавиша Tab быстро возвращает в обычное положение.

У мыши также есть дополнительные функции — удержание левой кнопки действует как смещение вместо поворота, а правая мгновенно останавливает движение. Если у вас трехкнопочная мышь и есть соответствующий драйвер, то средняя кнопка действует как Space, что очень удобно.

В интерактивном режиме вы не можете двигаться, он предназначен для действий. Вы можете посмотреть на что-либо (с комментарием Текса), взять (**Get**), двигать (**Move**), открыть (**Open**), поговорить (**Talk**) и включить/выключить(**On/Off**).

Выбор необходимого действия из потенциально возможных осуществляется правой кнопкой мыши, одобрение — левой.

Кроме того, только в режиме **Interactive** вы можете совершать действия с уже имеющимися у вас предметами.

Под окном 'движения' расположен горизонтальный список опций, предназначенных для действий с предметами или персонажами (см. п. 1.1б).

В левой нижней части игрового экрана находится довольно крупное окно, предназначенное только для дублирования слов, произносимых персонажами. В этом окне они показываются в виде текста (хотя эту возможность можно и отключить — об этом ниже). Если же никто из персонажей (в том числе и Текс) ничего не говорит, то там постоянно находится подсказка о том, как переключать режимы. Две стрелочки справа от окна служат для прокрутки текста вверх/вниз, если он не помещается в окне целиком, а значок вопроса переводит вас в режим справочника по игре и интерфейсу.

В правом верхнем углу окна находится список имеющихся у вас предметов (**Inventory**), из которого можно выбирать левой кнопкой мыши. При этом в окне под **Inventory** появится изображение выбранного. Если весь список не помещается, то его можно просмотреть, щелкая мышью на стрелках вверх и вниз, расположенных слева от изображения предмета.

Несколько опций (кнопок), расположенные под списком, предназначены для действий с вашими предметами из **Inventory**.

1. Во-первых, их можно изучить (**Examine**). Для этого нужно просто мышью выбрать интересующий вас объект, а затем щелкнуть на кнопке **Examine**. Появится крупное изображение предмета, а в окне снизу комментарий Текса.

2. Для того, чтобы использовать (**Use**) какой-либо предмет, следует щелкнуть на кнопке **Use**. После чего выбранный объект будет 'бегать' рядом с мышью, ясно показывая, что следует указать, где именно использовать выбранное. Например, нужно открыть дверь ключом. Просто отметьте ключ в вашем списке. Затем нажмите на **Use** и наведите курсор на дверь. Щелкните левой кнопкой мыши, и дверь будет открыта.

3. Часто в процессе игры требуется скомбинировать (**Combine**) два предмета. Для этого просто щелкните мышью на кнопке **Combine** и попадете на специальный экран комбинирования. Здесь вам следует отметить предмет, который нужно скомбинироать и затем отметить то, на

чем комбинировать. Если выбранные объекты возможно как-то совместить, то вы получите нечто новое.

Чуть выше окна с изображением предмета показано текущее количество очков (**Score**), имеющихся у вас. Обратите внимание, что это число может быть и отрицательным. Набранные в игре очки вы можете потратить на получение подсказок в игре и автоматическое решение головоломок.

Под опциями для **Inventory** расположены три кнопки: **Hint** (Подсказка), **Text** (Текст) и **Travel** (Путешествовать).

1. При нажатии на кнопку **Hint** вы попадете на экран Подсказки. Там вы можете задать вопрос по какой-либо проблеме в прохождении. Для этого нужно щелкнуть мышью на интересующей вас теме (они приведены в списке) и затем из нового списка выбрать конкретный вопрос. За это у вас отнимут 5 очков.

2. Кнопка **Text** служит для выключения дублирования речи текстом.

3. Ну а кнопка **Travel** является просто необходимой для перемещения между удаленными пунктами. При ее нажатии (мышью) появится одноименное окно, большую часть которого занимает собственно карта. Она (карта) может быть представлена в разных масштабах. Всего их три — карта Северной Америки (**North America**), карта Сан-Франциско (**San-Francisco**) и карта Чендлер Авеню (**Chandler Avenue**). Переключение карт осуществляется при помощи мыши. Для этого нужно просто выбрать нужную (из списка в левом верхнем углу экрана) и щелкнуть на ней левой кнопкой мыши.

На самой карте изображены локации, куда вы можете отправиться. Они отмечены серыми квадратиками. Если для какой-либо локации есть еще и подлокации, то их список появится в левой части экрана. После выбора нужного вам места, в левой же части появится его изображение (это позволяет выбрать нужную вам локацию в том случае, если конкретное название забыто).

Приятная мелочь: на карте, на изображении локаций показано, на текущем компакт-диске она находится или нет. Если на текущем, то в сером квадрате находится красный ромбик.

Чтобы записать/считать игру или настроить какие-то параметры, следует щелкнуть на кнопке **Auxiliary Panel**. Появится список опций.

New game — начать новую игру.

Load game — считать сохраненную игру.

Save game — сохранить игру.

Credits — посмотреть имена создателей игры и снимавшихся в ней актеров.

Intro — посмотреть вступление.

Exit game — выйти из игры.

Close panel — убрать опции с экрана.

Config — изменить настройки. Это самый объемный пункт в меню, и при его выборе вы попадете на экран настроек. Он состоит из четырех дополнительных экранов — **Sound**, **Video**, **CD-ROM** и **Preferences**.

На экране **Sound** показаны текущие установки для звуковой карты (прерывание, канал доступа к памяти и т. д.). Кроме того, здесь можно настроить громкость звука (иконки со стрелками [↑]/[↓]) или попросить сделать реверс для каналов стерео (**Reverse stereo**). Для переустановки звуковой карты предназначена кнопка **'Select audio device'**.

Экран **Video** предназначен для теста на скорость вашей видеокарты (кнопка **Test**). В небольшом окне показывается ее трансфер. Для нормальной игры желателен трансфер не менее 10 мегабайт в секунду.

На экране **CD-ROM** также есть кнопки **Test,** и предназначены они для определения скорости вашего **CD-ROM** драйва (если их несколько, можно проверить все).

Самым интересным и полезным настроечным экраном можно считать, наверное, **Preferences**. Здесь находятся опции, позволяющие менять установки для самой игры:

Captioning (**On/Off**) — вкл/выкл дублирования голоса текстом (аналогично кнопке **Text** на основном экране). В процессе игры можно переключить кнопкой [F5].

Hints (**On/Off**) — вкл/выкл доступа к экрану подсказок.

Speed walking (**Slow/Med/Fast**) — изменение скорости движения (медленная/средняя/ быстрая). Дополнительная возможность переключения соответственно — [F10], [F11], [F12] .

Mouse Sensitivity (**Low/Med/High**) — изменение чувствительности мыши (малая/ средняя/высокая).

Tilt control (**Normal/Reverse**) — переключение "обычного" управления на реверсное, где кнопка [↑] позволяет посмотреть вниз и наоборот. Дополнительное переключение — [F7] и [F8].

Window Size — возможные размеры экрана движения. Предоставляется выбор из 10 различных вариантов. В процессе игры их можно менять простым нажатием цифровых клавиш от [!1] до [)0] .

Rendering Quality (**Low/Med/High**) — качество увеличения и вообще графики при режиме движения. **Low** — самое худшее качество (и самая быстрая графика) и **High** — наилучшее качество (но чуть медленнее). Клавиши [F2]–[F4] позволяют оперативно менять этот показатель в процессе игры.

Always switch to 428x324 size. — Указывает программе на необходимость включения интерактивного режима только в указанном разрешении.

Do letterbox scenes in Low res — команда, указывающая на необходимость показа видеовставок только в низком разрешении.

Наконец, в верхней части экрана находится список из 8 кнопок для переключения цветовой гаммы основного интерфейса игры.

Есть еще режим диалога, но там все предельно просто: вы выбираете только тему разговора, а упражняться в красноречии Текс будет самостоятельно. Список возможных тем появляется в правом нижнем углу экрана и как правило представлен тремя вариантами, обозначенными буквами **A**, **B**, **C**. Щелкнув левой кнопкой мыши на выбранной теме, вы тем самым попросите Текса начать свои разглагольствования по выбранной теме.

И, наконец, после настройки всех параметров и просмотра вступления начинается игра. Здесь приведен один из 7 вариантов ее прохождения. Он рассчитан на максимальное количество очков и на самую логичную и хорошую концовку.

Общее описание прохождения подходит как для режима **Entertainment**, так и для **Game Player**. На различия же будет указано отдельно, в самом прохождении.

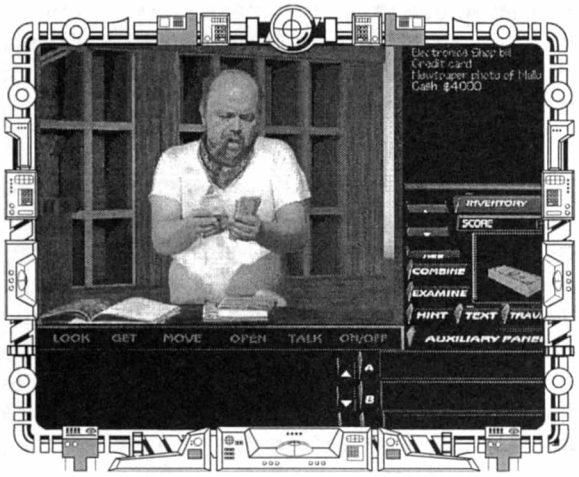
Важный совет к игре: взяв какой-либо предмет, обязательно его изучите, так как от этого может зависеть дальнейший ход игры, а кроме того, за это почти всегда начисляют дополнительные очки, которые можно потратить, например, на автоматическое решение одной из головоломок.

Итак, приключения начинаются...

Полное прохождение

День Первый

Вы находитесь в своих апартаментах в отеле **Ritz**, точнее говоря, в спальне. Идите через дверь рядом с умывальником и окажетесь в офисе. Изучите визитную карточку Г.Фицпатрика для того, чтобы узнать его адрес (это позволит вам позвонить ему по видеотелефону). Теперь подойдите к письменному столу и откройте левый верхний ящик. Там вы найдете уведомление от магазина электроники о вашей задолженности ему.



“Я ничего вам не скажу.”

Вообще говоря, Текс имеет очень много долгов, за которые вам предстоит отдуваться (а часто, и платить). К счастью, работа подвернулась как раз вовремя, иначе Тексу пришлось бы скрываться от многочисленных кредиторов. В частности, изучив этот документ, вы узнаете, что задолжали магазину 1230 долларов. Но пока об этом можно забыть и заняться своим делом.

Подойдите к столу у стены и возьмите **jackknife** (некий универсальный инструмент, заключающий в себе плоскогубцы, нож, щипцы и много чего другого). Пока ваши дела в офисе закончены, можно выходить на улицу (это дверь напротив стола).

На улице Текс сразу направится к журнально-газетному киоску, желая поговорить с Челси, ко-

торая работает продавщицей. Вам желательно договориться с ней о встрече. Один из вариантов разговора — **A**, **B**, **C**, **B**, **C**, **A**, **B**, **A**.

Теперь возвращайтесь в отель и поговорите с его владельцем — Нило (**Nilo**). Ответьте '**A**' и заплатите ему 2100 долларов (**Offer** ...**Cash**).

Нило сразу подобреет и станет гораздо вежливее. Можно с ним поговорить о наболевшем. Покажите ему фото Мэллоя и заплатите 100 долларов. Взамен вы узнаете, что Томас Мэллой (он же — Мэтьюз) жил в апартаментах '**A**', но недавно он уехал в неизвестном направлении. Поднимитесь по лестнице и найдите дверь с буквой '**A**'. Посмотрите (**Look**) на кодовую панель рядом с дверью. Как вы знаете, про код Нило ничего не говорил. Этот подонок увидел у вас деньги и решил, что часть из них должна попасть ему в карман. Ответьте: **B-C-Ask...Code of Apartment A**.

Теперь вы знаете код — **4827**. Идите к комнате Мэллоя и заходите вовнутрь. Но тут произойдет весьма неприятная вещь — не успевает Текс оглядеться, как кто-то в черной одежде с силой бьет его по голове довольно увесистым (судя по звуку) предметом.

На этом день первый заканчивается, и начинается...

День Второй

Втайне порадовавшись, что степень интерактивности пока не позволяет почувствовать боли, вы можете спокойно посмотреть сцену пробуждения незадачливого детектива от вынужденного отдыха. Можно продолжать расследование.

В ящиках стола найдите бизнес-карту **ACME Warehouse**, авиа-конверт (**Air Mail Envelope**) и фотографию. Сдвинув сиденье кресла, вы обнаружите тайник под ним. В этом тайнике лежит фотография Мэллоя с ламой (животное такое).

Обратите внимание на ящики, стоящие в комнате. Один из них открывается. В нем вы найдете книгу **Airport of the Gods**. С большой кровати возьмите шарф, сильно пахнущий духами. И, наконец, подойдите к ночному столику и возьмите письмо, адресованное Мэллою от Дэвида Райта (**David Wright**), а в ящике стола возьмите бланк из комиссионного магазина (**Pawnshop Receipt**). Теперь можно выходить отсюда с чувством исполненного долга. Ваш путь лежит в комиссионный магазин, бланк которого вы нашли у Мэллоя.

Выходите на улицу и найдите здание с надписью **Pawnshop** (это не отнимет у вас много времени). Открывайте дверь и заходите. Там вас встретит сравнительно гостеприимный хозяин — Рук Гарнер (**Rook Garner**). Вы должны узнать, что за вещь сдал Мэллой на продажу. Кстати, Руку вы тоже должны некоторую сумму американских долларов. Отвечайте **A, A** и спросите про фото Мэллоя (**Ask about... Photo of Malloy**). Вы узнаете, что Мэллой и правда сдал некую вещь Руку пару недель назад, но больше он не появлялся в магазине. Кстати, вещь еще не купили. Вы можете получить ее, отдав бланк и немного заплатив, но лучше пока этого не делать, так как денег может не хватить на более неотложные дела. Поэтому выходите из магазина и направляйтесь на улицу. Там найдите здание **ACME Warehouse** (идите направо). Оно находится в конце улицы. По пути посмотрите на вывеску старого театра **Flamingo** и идите дальше. Дойдя до **ACME** посмотрите на дверь (**Look**) и направляйтесь в кабинет Дэвида Райта (**Travel... David Wright's Cabin**).

Прибыв на место, Текс сразу заявит, что здесь что-то неладно и у него плохое предчувствие. Тем не менее надо работать... В ящике стола возьмите **CD**, который, кстати, защищен паролем. Подойдите к двери и поднимите с пола пачку бумаги (**Wad of Paper**). Это не что иное, как инструкция по взлому защиты компакт-диска.

Поднимитесь по лестнице на второй этаж и сдвиньте картину, висящую на стене. Под картиной окажется кодовая панель, при помощи которой открывается дверь. Но кода мы пока не знаем, зато есть компакт-диск, который может помочь в расследовании. Поэтому отправляйтесь в офис Текса, так как там есть компьютер.

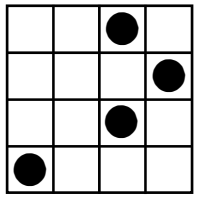
Оказавшись в офисе, пройдите в компьютерную комнату (**Travel to... Computer Room**). Возьмите с полки вырезку из газеты и прочитайте ее. Это позволит вам впоследствии попасть на прием к инспектору полиции. Вставьте (**Use**) диск в компьютер (в тот, который можно включить) и решите головоломку. Ее смысл прост: каждый цвет не должен повторяться по горизонтали, вертикали и диагонали. Если самому решать вам лень, то вот ее решение:

Б	С	Ж	К
К	З	Б	С
С	Ж	К	З
З	Б	С	Ж

где **Б** — белый, **С** — синий, **Ж** — желтый, **К** — красный, **З** — зеленый.

Для совсем уж ленивых небольшая подсказка — наберите **143** и головоломка будет решена (это отнимет 100 очков). Правда, в режиме **Game Player** этот номер не пройдет, даже не пытайтесь. Кстати, время в указанном режиме ограничено, поэтому не медлите.

Итак, вернемся к нашим зайцам. После выполнения нехитрой процедуры взлома компакта вы получаете доступ к некоторой конфиденциальной информации. В данный момент нас интересует код от двери в кабинете. Вот он:



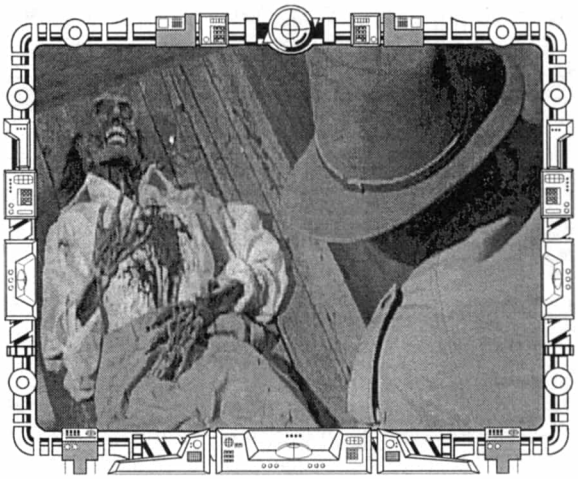
Теперь можно без проблем войти в секретную комнату. Текс сразу заметит, что ему не нравится запах в этом помещении. Сдвинув половые доски, вы увидите причину этого запаха. Выглядит причина, мягко говоря, не очень приятно — это полуразложившийся труп (скорее всего, Дэвида Райта).

Если вам не понравилось зрелище, задвигайте доски и приступайте к осмотру помещения.

Откройте нижние дверцы книжного шкафа и возьмите бобину с кинопленкой (не правда ли, несколько странно для 2043 года). Установите бобину в кинопроектор и спустите экран. Включайте проектор и смотрите фильм.

Вы увидите нескольких людей в белых халатах, которые совершают какие-то странные действия с инопланетянином (да-да, именно с ним). Но что самое интересное, рядом с врачами стоят люди в военной форме.

Пока еще непонятно, к чему все это. Еще более непонятно, как эти материалы попали к Райту (неужели он имел такой высокий доступ секретности?!), и как со всем этим связан Мэллой. Как видите, вопросов пока больше, чем ответов.



Добиться свидетельских показаний будет не так-то просто.

Продолжаем собирать улики и сведения...

Отправляйтесь на Чендлер-авеню и идите в кафе **Brew & Stew**. По дороге старайтесь смотреть под ноги: если повезет, найдете бумажник, принадлежащий Нило. А в бумажнике есть деньги, которые вам еще очень пригодятся. Хотя, если вы думаете, что Нило будет долго благодарить вас за возвращение ему денег, можете попробовать отдать.

Итак, направляйтесь в **Brew & Stew**. Как и любое другое здание на Чэндлер-авеню, его не трудно найти по вывеске. Вход находится на углу дома. Хозяином этого заведения является Луи (**Louie LaMintz**) — один из самых близких друзей Текса.

"Ну чего тебе от меня надо?"

Вы должны спросить его про шарф, найденный в комнате Мэллоя. Луи скажет, что недавно его кафе посетила красивая девушка, на которой был этот шарф. С ней был какой-то пожилой джентльмен.

Понятно, что "пожилой джентльмен" — это Мэллой, но, чтобы быть уверенным, покажите Луи фотографию Мэллоя. Конечно, это окажется именно он.

Теперь покажите Луи непереведенное письмо (**Untranslated letter**), на что Луи скажет, что письмо написано на языке Юкатек, и посоветует обратиться к Клинту (**Clint**) в **Coit Tower**.

И, наконец, спросите про 'молодую блондтнку' (**Young blondie woman**) и про Люси Лав (**Luci Luv**). Как вы помните, ее имя вы прочли на вывеске старого театра. Кстати, имейте в виду, что

теперь там ночной клуб "**Fushia Flamingo**" — вам еще предстоит его посетить. А Люси — певица и танцовщица в этом клубе.

Но посетить клуб вам удастся чуть позже, а пока отправляйтесь к Клинту. Имейте в виду, что пройти в **Coit Tower** можно только через проход в заборе, который находится на другом конце улицы. Вы должны спросить Клинта про шарф, язык Юкатек (**Yucatec Language**), Эмили (**Emily**), про Гаса Лича (**Gus Leach**) и его ключ (**Gus Leach's key**).

"Парень, Землю все равно не спасти."

В результате этого разговора вы узнаете, что шарф принадлежит Эмили (она же **Luci Luv**). Вы помните, что это певица из '**Flamingo**'. Хозяином же этого клуба является Гас Лич. Напоследок Клинт даст вам ключ от служебного входа в клуб. Теперь можно отправиться в клуб. Но имейте в виду, что с главного входа вам туда не попасть — вам нужна служебная дверь, которая находится во дворе. А во двор попасть очень просто — пройдите вдоль забора налево (если смотреть со стороны улицы). Внутри клуба вы увидите Г. Лича — мутанта огромных размеров. Вам придется с ним поговорить.

Можете не думать особенно над ответами, так как вскоре вас все равно выгонят. Но зато вам станет ясно, что Эмили живет где-то в здании клуба.

В простых и ясных выражениях Гас объяснит вам, что посещать клуб могут только его члены или их друзья. Текс знает, что Челси часто посещает **Flamingo**, из чего напрашивается вывод — надо договориться с ней о свидании... например, во **Flamingo**.

Отправляйтесь к Челси (**Travel... to Chelsee's Apartment**) и поговорите с ней (**B, A, C, A, C**). После этого расслабьтесь — начинается очень длинная кинематографическая сцена.

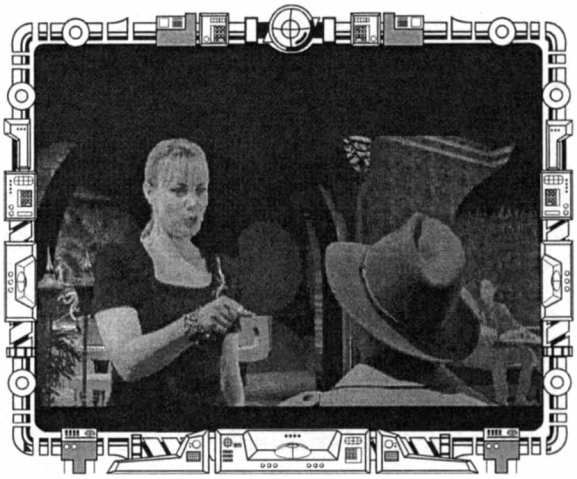
Вы увидите Текса с Челси, сидящего в клубе и наблюдающего за выступлением Эмили. Наконец, Челси, устав от попыток привлечь внимание Текса к себе, решает, что неплохо бы затеять небольшую ссору, и с успехом выполняет свое решение.

В результате этого обстановка слегка меняется: Текс наблюдает за Эмили в гордом одиночестве. Когда она, наконец, закончит свое выступление и уйдет к себе, там ее встретит наш вездесущий детектив. Начнется беседа, из которой вы узнаете некоторые печальные факты из жизни танцовщиц.

Эмили расскажет, что она знала Мэллоя лично. Он ей передал на хранение странную коробку и попросил беречь ее, как зеницу ока, так как она имеет огромное значение для человечества. И все было бы хорошо, если бы в один прекрасный день Эмили не обнаружила в своей комнате записку угрожающего содержания, которую, не долго думая, разорвала на мелкие кусочки.

Смело расправившись с запиской, Эмили все-таки сообщила Гасу об опасности, угрожающей ей. Но Гас, уверенный в своей силе, не стал сообщать в полицию, а пообещал девушке свое покровительство.

Вот, собственно, и все, что вы сможете узнать от Эмили. Второй день заканчивается спокойно, и вскоре наступает...



Сейчас вы дождетесь пощечины сковородкой.

День Третий

Прежде всего изучите остатки угрожающей записки (их вам отдала Эмили). Вам нужно собрать ее в единое целое. Должен получиться такой текст:

I'm watching you

I take pictures

Be afraid

Что в примерном переводе звучит так:

Я наблюдаю за тобой

Я фотографирую

Берегись

И внизу символ в виде черной стрелы, направленной острием вправо. Чтобы пропустить головоломку, наберите **036**.

После этого направляйтесь в полицию и поговорите с Маком (**Mac Malden**). Прежде всего отдайте ему записку Эмили (**Offer... Emily's note**). Мак быстро погрустнеет и посоветует вам держаться подальше от этого дела, так как такую записку мог послать только **Black Arrow Killer** — очень опасный наемный убийца.

Отправляйтесь в **Brew & Stew**, чтобы спросить Луи про **stalkers**, **Black Arrow Killer** (или просто — **BAK**), **Bay City Mirror**. Добрый Луи расскажет, что знает об убийце только то, что было напечатано в местной газете **Bay City Mirror**. Старые номера этой газеты можно найти в мусорных баках на аллее за магазином Рука Гарнера.

Отправляйтесь на аллею за **Pawnshop** и в одном из мусорных баков найдите газету (она там одна). Прочтите в ней статью про **BAK**, написанную некоей Люси Пернелл (**Lucia Pernell**).

Здесь же на аллее найдите открытый канализационный люк и спускайтесь туда. Как это ни неприятно, но сделать это нужно. Внизу вы найдете много интересных и нужных в хозяйстве вещей. Например, сдвинув (**Move**) одну из коробок, вы найдете пачку денег. Это, конечно, приятная мелочь, но вам важнее другое. Найдите коробку, которую можно открыть и возьмите стамеску (**chisel**).

Она вам еще оч-чень пригодится.

Теперь можно выбираться наружу и, шокируя прохожих канализационными запахами, направиться в **Pawnshop**. Спросите Рука про **stalkers**, **BAK** и **L. Pernell**. А также про язык Юкатек. Рук предложит вам купить книгу про этот загадочный язык. Платите $30 и книга ваша. Кстати, Рук расскажет, что **Killer**'а недавно арестовали в Неваде.

Ни в коем случае не говорите ему, что вы расист.

Выйдя на улицу, идите в магазин электроники (**Electronics shop**). Из занимательной кинематографической сцены вы наверняка уясните для себя несколько важных фактов. Во-первых, у вас больше нет кредитной карты этого магазина (вы увидите сцену ее физического уничтожения). Во-вторых, в этом магазине очень обижены на вас за неуплату денег. И, наконец, в-третьих, здесь сменили продавца (прежнего, видимо, уволили за слишком лояльное отношение к некредитоспособным покупателям).

Что ж, убедившись, что договориться об отсрочке уплаты невозможно, платите 1230 долларов, и ваша совесть чиста.

Теперь можно пройтись по магазину и посмотреть, что есть в продаже. На этом пока все. Можно выходить на улицу.

Неужели это сам Лев Толстой?

На повестку дня встает вопрос — с кем бы еще поговорить, чтобы получить полезные сведения. Прохожих на улице немного (по большому счету — ни одного). Можно попробовать поговорить с Сумасшедшим Гари (**Crazy Gary**). Его сумасшествие заключается в поклонении вегетарианству (как ни странно это звучит).

Найти его совсем нетрудно. Дойдите до забора рядом с **ACME Warehouse**. Найдите дверь и заходите.

Вы увидите странного старца, одетого в длинные светлые одежды, который громко и нараспев читает книгу.

Попробуйте поговорить с ним. Гари мягко намекнет вам, что соизволит побеседовать, если вы принесете ему скотч (алкогольный напиток). Поэтому направляйтесь в пиццерию **Slice of**

Heaven Pizza. Она находится недалеко от **Brew & Stew**. Зайдя в помещение, поднимитесь по лестнице на второй этаж. Там найдите коробку, которую можно сдвинуть. Отодвиньте ее в сторону, и вы сможете открыть коробку под ней, в которой и найдете бутылку скотча. Отнесите ее Гари, на его благодарственную речь ответьте **A**. Затем спросите про фото Мэллоя. Гарри скажет, что у него есть ключ, принадлежавший Мэллою, но от чего этот ключ, он не знает. Попросите Гари отдать его вам (**Ask about Malloy's key**). Этот ключ отпирает дверь в склад **ACME**. Поэтому отправляйтесь туда, откройте дверь ключом и заходите вовнутрь.

Прежде всего откройте сундук прямо напротив двери. Там возьмите **peg leg** (что это такое, вы поймете чуть позже). Посмотрите на крюк, висящий наверху. Это кран, предназначенный для перемещения грузов внутри помещения. Поработайте немного крановщиком. Первым делом, найдите на стене коробку (это пульт управления краном). Если ее открыть, вы увидите выключатель и рычаг. Выключатель переведите в положение **On**, а рычаг в положение **Lower**. Крюк спустится к одной из коробок. Подойдите к нему и установите **peg leg** в отверстие в кране. Таким образом **peg leg** сработает как стопор. Возвращайтесь к контрольной панели и переведите рычаг в положение **Raise**.

Теперь можно подойти к коробке, поднятой краном, и возьмите из нее **tapestry** и фотографию равнин Нацка (**Photo of the plains of Nazca**). Под ящиком возьмите карту Азии. Она вам еще пригодится.

На этом пока все. Отправляйтесь в офис и позвоните Люси Пернелл. Вы должны попытаться договориться с ней о встрече. Отвечайте **C, A, B, B** и дело сделано. Она согласится встретиться в **Brew & Stew** через полчаса. Так что, отправляйтесь туда и расслабьтесь: начинается длинная кинематографическая сцена, в которой ваше участие не предусмотрено.

Из беседы Текса и Люси вы почерпнете много полезного. Во-первых, скорее всего убийц в черном несколько, и все они оставляют знак в виде черной стрелы. Как предполагает Люси, они работают на **NSA** (**National Security Agency**). Во-вторых, вы узнаете про **Autotech**. Точнее говоря, только про существование этой организации. Люси просто посоветует посетить его.

После такого интересного разговора Люси сильно обрадует вас, сказав примерно следующее: "Около месяца назад ко мне пришел детектив вроде тебя. Тоже задавал много вопросов про **NSA**. Потом я узнала, что он внезапно скончался...".

Вечер в баре с симпатичной девушкой - про расследование временно можно забыть.

Вы отправляетесь к себе в офис, и там Текс обдумывает все услышанное от Люси. Вскоре его внимание привлекает какое-то движение на крыше противоположного дома. Приглядевшись, он видит там человека в черной одежде. Конечно, ясно, кто это. Непонятно другое — что он там делает. Готовится к очередному

убийству? Или просто вышел погулять вечерком? Так или иначе, вам нужно попасть на крышу. Но попасть туда можно только из помещения на первом этаже. Поэтому выходите на улицу и найдите вход в **Rusty's Fun House** — это именно в том доме (рядом с **B&S**).

Как вскоре выяснится, дверь туда заперта и опечатана полицией. Придется снова просить Мака о содействии. Отправляйтесь в полицию и спросите Мака про **Rusty's Fun House** и про **Rusty's Key** (ключ). Возвращайтесь к двери в **Fun House** и отпирайте ее, но тут окажется, что дверь не только заперта на ключ. Полиция еще приделала к ней особое устройство типа кодового замка. Нужно знать, какие нажать кнопки, чтобы дверь открылась. Вот решение:

1 → 1
2 → 4
3 → 2
4 → 3

(Счет идет слева сверху).

Войдя внутрь, прежде всего найдите педаль на полу (за длинной скамьей) и нажмите на нее. Рядом откроется дверь в небольшое подсобное помещение, в котором находится лестница, ведущая вверх. Поднимайтесь по ней и окажетесь на крыше — именно там, где вы видели **Killer**'а.

Возьмите пиджак с охладителя и изучите его. У вас появится пуговица с инициалами **D.H.** и куски разорванной фотографии, которые лежали в кармане пиджака. Вам нужно собрать ее в единое целое — это совсем нетрудно. После этого изучите получившуюся фотографию. Но осмотр невооруженным глазом ничего не даст, поэтому отправьтесь в магазин электроники и купите **Photo Analyzer**. Скомбинируйте фото и анализатор и изучите второй квадрат снизу справа. Вы увидите номер почтового отделения.

Идите в офис и позвоните Люси Пернелл. Спросите ее про Сандру Коллинз (**Sandra Collinz**). Люси сообщит вам ее адрес. Отправляйтесь в квартиру Сандры.

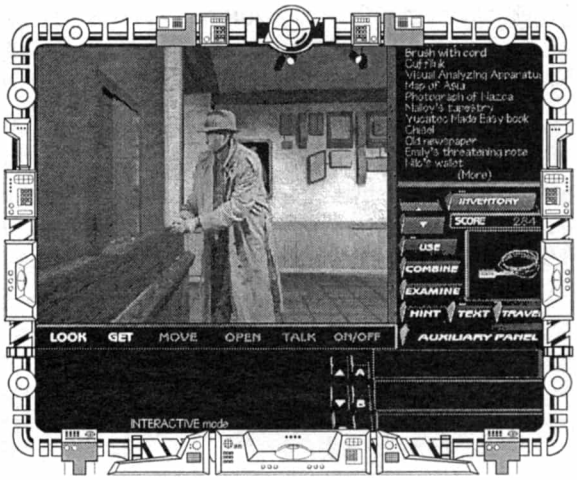
Со стола возьмите ее резюме, а с пола (рядом с письменным столом) поднимите карточку из Autotech (**Autotech ID badge**). Довольно странно, как она могла оказаться у Сандры. Есть только два варианта: или Сандра работала в **Autotech**, или ее выронил убийца. Второе более вероятно, так как Фицпатрик говорил, что Сандра работала в колледже.

Ну что ж, теперь можно отправиться в загадочный **Autotech**.

Оказавшись на месте, прежде всего попробуйте открыть дверь с кодовой панелью слева. Вам это наверняка не удастся, поэтому возвращайтесь ко входу. Посмотрите на стекло, отгораживающее маленькую комнатку от остального мира. В этом стекле есть окошко, которое можно открыть. Загляните через открытое окно внутрь и увидите, что там на столе лежит какой-то документ. Вам его нужно заполучить. Но есть небольшая проблема — рукой его не достать, поэтому надо сделать какое-нибудь приспособление, чтобы выудить его оттуда. Посмотрите на низкий столик — на нем лежит щетка. С одной из дверей возьмите проволоку (ее можно увидеть, только подойдя близко к двери). Комбинируйте проволоку со щеткой и получите не-

хитрое устройство по выкрадыванию документов из открытых окон. Используйте его на бумажке и получите ее.

На ней вы увидите длинные столбики каких-то цифр. Выяснить, что это такое, совсем несложно. На полу между двумя стульями лежит Пропуск #14 для посетителей **Autotech** (**Visitor's Pass #14**). Теперь посмотрите на свежеукраденный документ. На нем цифре **14** соответствует число **8338**. Подойдите к двери с кодовой панелью и используйте Пропуск на ней. Вас попросят ввести код. Смело набирайте **8338** и заходите. Кстати, если вы находитесь в режиме **Game Player** — будьте осторожны, можно нарваться на охрану.



Никто не мешает, можно постоять и подумать.

Найдите офис с табличкой **Dag Horton** (инициалы **D.H.**). Как вы помните, вы уже близко знакомы с его пуговицей, если, конечно, **D.H.** — это Дэг Хортон.

Открывайте дверь и входите. Посмотрите на фотографию на стене. На ней изображено два человека, наверняка один из них — Хортон. Откройте **CD-player**, стоящий на столе и возьмите оттуда ключ. Отодвиньте книгу и увидите записку с именем Гари Ли на ней. "Возможно, Гари Ли и Сумасшедший Гари это одно лицо", — думает Текс и действует дальше.

Откройте нижний ящик стола и возьмите кулон в виде сердца, принадлежавший Сандре Коллинз. Используя ключ, откройте ящик для документов справа и возьмите пачку из-под сигар Llama. Изучив ее, вы обнаружите в ней две фотографии (одна — Эмили, другая — наверно, Сандры).

Посмотрите на книжную полку. На ней сверху лежит ключ (**Meister Lock Key**), который вам еще пригодится.

Найдите Гари (он на своем излюбленном месте) и спросите его про Дэга Хортона и крышу здания **Fun House** (**Roof of Fun House**). Гари расскажет, что Хортон однажды подарил ему бутылку скотча и попросил понаблюдать за **Fushia Flamingo**. Про крышу он в общем-то может сказать только то, что на ней только что горел свет.

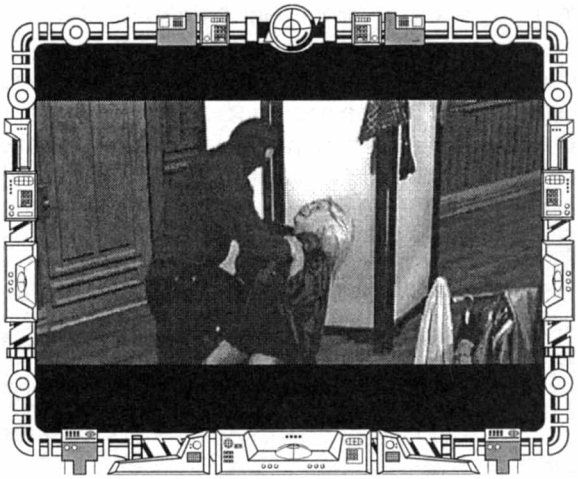
Видимо, Хортон вышел на охоту, надо спешить. Иначе Эмили вскоре окажется в мире ином.

Направляйтесь на крышу, а там по лестнице поднимитесь в водонапорную башню. Посмотрите в бинокль слева. Вы увидите, что он направлен прямо на комнату Эмили. А в комнате вы увидите и самого Хортона. С этого момента начинается очередная кинематографическая сцена. Вы увидите Текса, спешащего на помощь Эмили. А в этот момент **Killer** уже душит свою жертву.

К счастью, Текс успеет прибежать, но убийца, услышав, что в дверь кто-то ломится, выпрыгивает в окно и куда-то убегает. Текс, ворвавшийся в комнату, кидается к Эмили, чтобы узнать, жива

ли она. Выяснив эту мелочь, он кидается к окну, но убийцы и след простыл.

Бегите в **Pawnshop**. Там Текс спросит Рука, не видел ли тот что-нибудь подозрительное на улице. Рук ответит, что ничего странного не видел, но зато слышал какие-то странные звуки с крыши здания. Возвращайтесь на крышу и увидите там **Black Arrow Killer**'а. Здесь стоит записать игру, так как при любом неправильном движении **Killer** покажет вам свой пистолет, причем покажет его в действии.



Otello vs Desdemona... Otello wins! Fatality.

Понаблюдайте за Хортоном. Как только он отвернется, быстро(!) перебегайте на нижнюю часть крыши и там спрячьтесь за вентиляционным устройством. Надо присесть как можно ниже (Left Ctrl). Затем, если вы еще живы, постепенно поднимитесь, так, чтобы было видно, что делает враг. Когда он в очередной раз отвернется и начнет смотреть в бинокль, выбегайте из укрытия и кидайтесь на него.

Это задание может показаться сложным, если бы не одна тонкость: когда вы стоите на лестнице на своей части крыши, убийца вас не видит, даже если подняться на верхнюю ступеньку и встать в полный рост. Поэтому отсюда можно спокойно все рассчитать.

Когда вы все это проделаете, начинается сцена ожесточенного боя между Тексом и Хортоном. Сцена заканчивается довольно неожиданно: избив Текса до потери сознания, **Killer** спотыкается об его плащ и падает вниз (а высота там немалая). Текс осторожно подходит к краю крыши, выглядывает вниз и с торжествующим видом произносит несколько фраз в напутствие Хортону. Вот так тяжело заканчивается день третий.

День Четвертый

В начале четвертого дня вам позвонит Люси Пернелл и попросит прокомментировать недавние события. После разговора с ней отправляйтесь на крышу **Fun House**. Вы, наверно, заметили, что во время борьбы у Хортона из кармана выпало какое-то странное устройство. Найдите его и возьмите. Это так называемый '**tracker device**' — прибор, позволяющий найти какую-либо вещь по радиосигналам, издаваемым ею. Чем чаще вы слышите гудки, тем ближе эта вещь. Изучите его и переведите в положение **On** ('включить').

Спускайтесь на Чендлер-авеню и пройдите через дыру в заборе справа от **Pawnshop**. Там, в углу между белой сеткой и стеной вы найдете один из входов в канализацию. Спускайтесь вниз и идите прямо, потом налево, в следуюший корридор. Идите прямо и слушайте гудки трэкера, когда они достигнут максимума частоты, поводите курсором мыши по стене справа: где-то рядом должен быть кирпич, который можно выдвинуть (**Move**). Примените к нему стамеску (как вы помните, ее вы нашли недалеко отсюда), и откроется небольшой тайник, а в нем странная белая коробка. Точнее, даже не белая, а серебристая. Попробуйте ее взять, но это совсем не

просто: она заминирована. А на мину поставлена хитроумная защита, которую вы должны дезактивировать. Итак, вы видите на экране довольно устрашающее устройство, состоящее из двух стеклянных баллонов и перемычки между ними. В баллонах находятся красные и зеленые шарики (подразумевается, что это фотоны). Задача такова: все красные фотоны переместить в левый баллон, а все зеленые — в правый. При этом не должно меняться количественное соотношение фотонов одинакового цвета. И еще одно условие — чтобы переправить 1 или 2 шарика в другой баллон, надо с ними переправлять шарик более светлого цвета (так называемый '**core cell**'). Несмотря на легкость этой задачи, вот ее решение:

2 красных и 1 светло-красный (**Transfer**);

2 зеленых и 1 светло-зеленый (**Transfer**);

1 красный и 1 светло-зеленый (**Transfer**);

1 зеленый и 1 светло-красный (**Transfer**);

2 красных и 1 светло-красный (**Transfer**);

2 зеленых и 1 светло-зеленый (**Transfer**);

Выполнив эти действия (или просто набрав **438**), вы получите обезвреженную мину и открытую коробку, в которой обнаружите часть какого-то странного прибора (**device piece #2**). Можно заранее сказать, что немалая часть этого интерактивного приключения будет связана с поисками остальных частей неведомого пока устройства. Хотя название у него интригующее — '**Pandora device**'.

Отправляйтесь во **Fushia Flamingo** и поговорите с Эмили.

Спросите ее про Мэллоя, коробку и **NSA**. Вкратце, вы узнаете следующее: Мэллой — муж Эмили (уже около года), но она не знает, где он и что с ним. Недавно Эмили получила посылку от него, адреса на ней не было. Может быть, там был почтовый штамп, но Гас выбросил упаковку.

После этого Эмили уйдет. Гас начнет засыпать Текса словами благодарности и спросит, чем он может отблагодарить за спасение Эмили. Задайте ему те же вопросы, что и Эмили (правда, ничего нового он не сообщит).

Закончив свои допросы, выходите на улицу и направляйтесь на аллею за клубом. Вам желательно найти бумагу, в которую была завернута посылка от Мэллоя. Это сделать нетрудно (особенно если знаешь, где она). Эта бумажка, нагло покачиваясь на ветру, висит на одном из уличных фонарей, точнее, на его столбе. Вот только висит она слишком высоко, чтобы ее можно было достать просто рукой. Поэтому оглядитесь по сторонам: невдалеке вы увидите

Она явно что-то знает.

мусорный бак, а в нем какой-то длинный предмет. Подойдите поближе, и вы увидите, что это телескопическая антенна от радиоприемника. Возьмите ее и изучите (в результате этого она почему-то вытянется во всю длину). Ну, теперь, конечно, надо применить антенну на висящей бумаге, и она окажется у вас. Как, видите, все очень просто.

Комбинируйте полученный предмет с фото-анализатором и изучите нижний левый квадрат. Вы увидите почтовый штамп с номером почтового отделения (**PB meter**).

Это уже приятнее — появились какие-то конкретные координаты. Пора отправиться праздновать в свой офис. Но, придя в свои аппартаменты, вы поймете, что праздник откладывается на неопределенный срок. Там вас будут ждать несколько не очень добрых людей, которые завяжут вам глаза и увезут в неизвестном направлении. Повязку вам снимут только в небольшой комнате, хотя комнатой это сложно назвать — скорее, тюремная камера.

Вскоре в комнату войдет человек по имени **Jackson Cross**, и начнется допрос.

Предстоящий диалог — единственный в игре, когда любой неправильный ответ почти наверняка приведет к смерти. Поэтому, не поленитесь записаться (на всякий случай).

Последовательность ваших ответов такова: **C, C, B, C, B, A, B, C, B, A. B** основном вопросы и ответы очень подходят под поговорку "переливать из пустого в порожнее", но результатом этого будет то, что **Jackson Cross** выведает, где находится коробка Мэллоя. Кстати, **Cross** работает на **NSA**.

После всего этого вам милостиво разрешат жить, но так, чтобы ваша дорога никогда не пересекалась с интересами **NSA**.

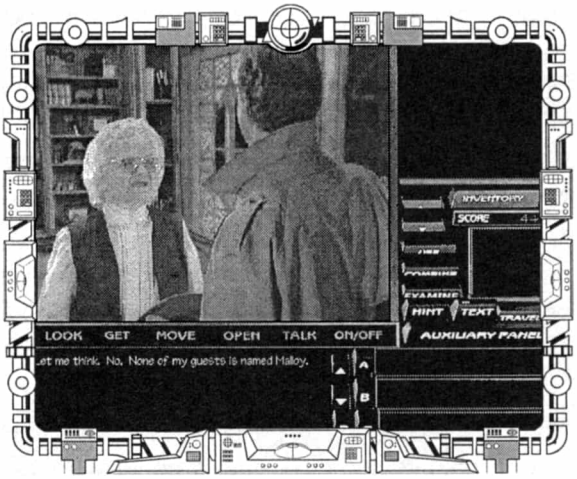
Придя в офис, вы обнаружите там небольшой сюрприз. Сюрприз сидит в вашем кресле, комфортно положив свои ноги вам на стол, а зовут его (точнее, ее) **Regan Madsen**. Вы уже видели ее в полиции (не подумайте плохо — она там работает).

Вам что-то пытаются объяснить.

Вскоре выяснится, что она пришла по вполне серьезному делу — она тоже разыскивает пропавшего человека. А зовут его Томас Мэллой. Текс в ответ на это высказывает предположение, что, вероятно, искать Мэллоя сейчас считается модным и стильным занятием. Но она объясняет все очень просто — он ее отец. Впрочем, ничего конкретного она не сообщит, а, наоборот, попросит ее снабжать сведениями о ходе дела. И вскоре уйдет, оставив напоследок свой телефон.

Когда она уйдет, изучите ее записку (**Examine... Regan's note**), чтобы потом ей можно было позвонить. После этого отправляйтесь в полицию и спросите у Мака про почтовый штамп (**PB**

meter). После этого ваш путь лежит в указанное Маком почтовое отделение. А уже там служащий за пачку сигарет сообщит, кто отправил эту посылку и место его проживания. Нужное вам место называется **Garden House**. Это небольшой мотель с хозяйкой в образе маленькой старушки.



Старая библиотекарша помнит доядерные времена.

Поговорите с ней (**A, B, A, B, A**). Она признается, что недавно в одной из комнат жил человек по имени Тайсон Мэтьюз. И согласится на посещение вами этой комнаты. Расследование продолжается...

С ночного столика возьмите книгу **Bay City News Anagrams**, откройте крышку старинного стола и возьмите журнал **Cosmic Connection**, бизнес-карту **Everlock Safe**. И последнее: откройте средний ящик стола и возьмите конверт, внутри которого находится компакт-диск. Кстати, на конверте есть имя — **Elijah Witt**. На этом пока все. Возвращайтесь к себе в офис, а оттуда в **Computer Room**. Вставьте **CD** в компьютер, и вас попросят ввести код, который пока неизвестен. Возвращайтесь в **Garden House** и возьмите со стула джинсы. В их карманах вы найдете **Rental Receipt** — счет за аренду склада **Waterfront Warehouse**. Счет был послан на имя Т.Мэтьюз. Этим все сказано. Мэллой находится там, если, конечно, не успел сменить и этот адрес. Есть очень простой и быстрый способ проверить это — съездить туда. Конечно, Мэллой окажется там. Расслабьтесь и смотрите видео.

Разговор Текса с Мэллоем представляет большую важность и объясняет многие события игры, поэтому рассмотрим его по мере возможности подробнее.

Конечно, пожилой ученый не мог знать Текса (разве что видел в Ритце), поэтому он слегка удивится появлению незнакомого человека в его лаборатории. Впрочем, он сразу спросит: "Не из **NSA** ли ты?" и, получив отрицательный ответ, заметно успокаивается. Текс объясняет, что его нанял друг Мэллоя. На что тот заявляет, что у него нет друзей.

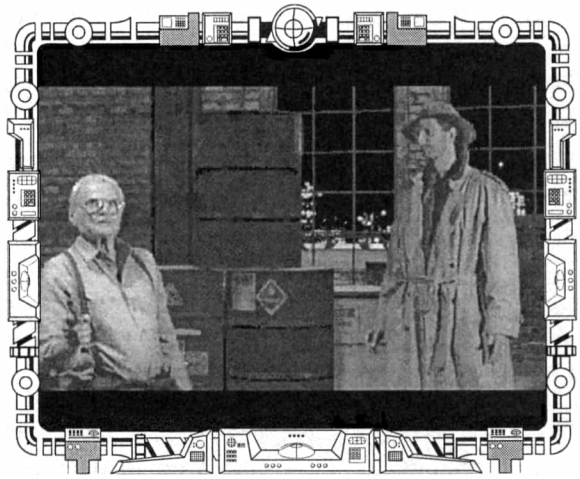
"А как насчет Гордона Фицпатрика?" — вопрошает Текс, и Мэллой вспоминает о старом друге.

Затем начинается рассказ, в котором Мэллой многое объясняет, но многое и умалчивает.

Все началось с того, что Мэллой вместе с Фицпатриком несколько десятков лет назад занимались одним серьезным научным проектом по заказу военного министерства. Затем их пути разошлись, и больше они не виделись. А через несколько лет Мэллой поступил на работу на военную базу **Roswell**. Там его привлекли к работе над исследованием потерпевшего крушение инопланетного космического корабля. Работа была засекречена самой высокой степенью. Все дело в том, что этот космический корабль просто напичкан технологиями, о которых человечество может только мечтать. Конечно, несколько мощных террористических группировок получили некоторую информацию об этом. Одна из них — **NSA**, которая к тому же является

крупной организацией, незаконно торгующей наркотиками. Особенно **NSA** заинтересовалась неким веществом **Antihydrogen**, которое способно уничтожить весь водород на Земле. Вы, конечно, понимаете, насколько это страшно.

Мэллой же занимался и занимается расшифровкой инопланетных записей и достиг в этом некоторых успехов. Он доказал, что язык инопланетян, попавших на Землю, имеет сходные признаки с письменностью древней цивилизации Майя и с письменами на острове Пасха.



Вытрясите из старичка всю правду.

К сожалению, про свои коробки Мэллой не успеет ничего рассказать, кроме того, что их было пять штук. Ваш разговор бесцеремонно прервут двое ворвавшихся **killer**'ов с автоматами. Мэллой достанет пистолет и выстрелит в одного из них, но второй оказался проворным — Томас Мэллой падает мертвым. Тексу удается спастись, выпрыгнув в окно.

День Пятый

Новый день начинается с разговора с Фицпатриком. Текс сообщит ему все, что сумел узнать о Мэллое (в том числе и о его смерти). Конечно, Фиц будет убит горем. После этого разговор пойдет на более серьезные темы. Текс заявит, что он уже оказался втянутым в это дело и намерен идти до конца. Более того, по его вине погибли несколько агентов **NSA** и те, наверно, обиделись. Следовательно, скоро будут очень серьезные неприятности.

Фиц предложит ему бросить это дело и заняться чем-нибудь другим. Но детектив скажет, что уже слишком поздно отстраняться, и попросит рассказать про коробки Мэллоя (**Malloy's boxes**). Гордон якобы не знает про них достаточно, но, тем не менее, заявит, что делом первой важности является изъятие одной из них от **NSA**. Как вы помните, Текс сам отдал одну из них Кроссу.

Такая интересная беседа закончится признанием доверия друг другу, и вскоре Гордон Фицпатрик удалится. А вы, как обычно, продолжаете расследование.

Возьмите факс и посмотрите сообщение (**Message**) от Челси (на телефоне). Отправляйтесь в **Waterfront Warehouse**. Там, конечно, царит разгром в результате взрыва, который устроил Текс, убегая от киллера. Тем не менее, кое-что там можно найти. Подвиньте ящики прямо перед вами и возьмите почтовую квитанцию (**Post office receipt**). На сломанном столе возьмите кусок желтой бумаги (с рисунком и надписью **Item #186**). Из-под стола возьмите **flight schedule** (расписание полетов).

Теперь идите в дальний левый угол, отодвиньте ящики и посмотрите на сейф. Там, конечно, надо ввести код, но мы его не знаем. Поэтому отправляйтесь в магазин электроники и купите там **Robco Combuster**. Этот хитроумный прибор сильно облегчает подбор кода к сейфу. Воз-

вращайтесь обратно в **Warehouse**, используйте **Robco** на сейфе и включите его. Сделайте полный оборот кодового диска и получите четыре цифры (**31, 22, 15, 7**). Это и есть код, но последовательность цифр прибор определить не может. Найти ее вы легко сможете сами. Посмотрите на имеющуюся у вас бизнес-карту **Everlock Safe**. На ней находятся четыре цифры: **484, 961, 225, 049**. Извлеките из каждой из них квадратный корень и получите искомую последовательность — **22, 31, 15, 07**.

Но ее еще надо уметь набрать. Это делается так: кликните справа на диске и ждите, пока напротив указателя будет число **22**, затем слева до **31**, справа до **15** и слева до **7**. Если это вам проделать не удастся, наберите **197**. После этого сейф откроется. Возьмите из него ключ и чертеж.

Отправляйтесь в **Garden House**, а там откройте шкаф, встроенный в стену (используйте для этого ключ из сейфа). С верхней полки возьмите дипломат. В нем вы обнаружите блокнот Мэллоя и фотографию **The Gate of the Sun**. Внизу шкафа возьмите книгу. Теперь возвращайтесь в офис.

Как вы помните, **Regan** — это дочь Мэллоя. Было бы неплохо рассказать ей про случившееся. Позвоните ей по телефону, и Текс договорится о встрече. **Regan** будет ждать вас в **Imperial Lounge**. Отправляйтесь туда и смотрите видео-сцену.

Regan, конечно, не очень обрадуется смерти отца. Она будет очень подавлена. Несмотря на это, она отдаст Тексу одну из пяти коробок Мэллоя. А это уже что-то...

Возвращайтесь в офис и получите сообщение от Люси Пернелл. Она просит вас перезвонить ей. Так и сделайте. Вы должны спросить ее про анаграммы (**anagrams**), про **J.I.Thelwait** и журнал **Cosmic Connection**.

Люси же сообщит вам, что послала вам с курьером ключ от одной из комнат в **Autotech**. После этого разговора вам позвонит **Regan**. Включите телефон и поговорите с ней. К сожалению, ничего интересного она не сообщит.

Изучите тем временем коробку, которую она вам передала в **Imperial**. Скомбинируйте ее с **tapestry** и решите несложную головоломку. Возможно вы играли когда-нибудь в детскую игру "пятнашки" — вам придется ее вспомнить.

Выполнив это простое задание, отправляйтесь в полицию и спросите Малдена про **Dag Horton/ NSA connection**. В ответ на это Мак отошлет вас в морг (как ни страшно это звучит). Там возьмите скальпель со столика с инструментами и подойдите к картотеке. Найдите ящичек с буквами **G-I** (вы поняли, что это первые буквы фамилий — Хортон начинается с **H**). Откройте его при помощи скальпеля и возьмите бумажник Хортона и ключ. Изучив бумажник, вы получите **Security Card**.

Отправляйтесь в **Autotech** (в офис Д.Хортона). Там откройте один из ящиков для бумаг (при помощи ключа из морга) и возьмите конверт и **NSA key** (ключ **NSA**). В конверте находятся несколько каких-то документов. В частности, бумага, исписанная цифрами и **BAK Memorandum** (под таким громким названием скрывается всего лишь письмо Кросса 'агенту Хортону'). Возможно, некоторую ценность для следствия представляют последние строки из этого "меморандума":

ЦЕЛЬ A: Райт — уничтожен;

ЦЕЛЬ B: Эллис — пока не подлежит уничтожению;

ЦЕЛЬ C: Коллинз — ...

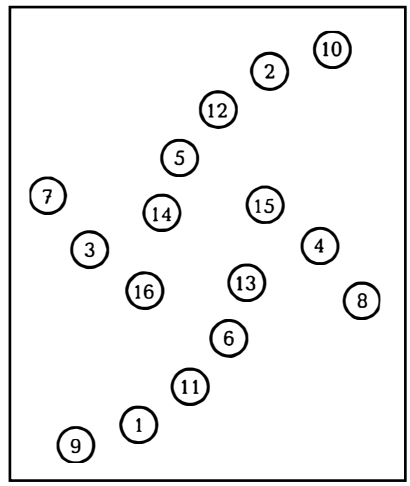
С Дэвидом Райтом и Сандрой Коллинз вроде бы все ясно, а кто такой (или такая) Эллис — еще предстоит выяснить. Он окажется главным редактором журнала **Cosmic Connection**.

Больше в офисе Хортона делать нечего, поэтому выходите отсюда и ищите дверь с надписью **Evidence Room**. Откройте ее при помощи пластиковой карты **Security Card** (код — **773348**) и заходите. Эта комната является одним из главных хранилищ **NSA**, и здесь можно найти много интересных вещей.

Например, в ящике **B15** вы найдете немалую сумму денег. А в **B17** находится та самая коробка, которую у вас изъял Кросс. Чтобы открыть '**locker B17**' используйте ключ **NSA**. Теперь найдите **E36** (это в другом ряду) и, используя ключ от Пернелл, откройте его. Возьмите **CD Operation Euphoria**. И, наконец, в ящике **E36** вас ждет очень полезная вещь — **NSA ID badge** (нагрудный пластиковый значок, который используется и как пропуск).

Как вы помните, зайти в это хранилище было не очень просто. Вскоре вы убедитесь, что выйти отсюда тоже нелегко. Подойдите к большому и страшному аппарату напротив двери и низко ему поклонитесь (шутка). А если серьезно, этот зловещий прибор называется **Degaussing Machine**. Он служит для контроля всех предметов, которые выносят из хранилища. Найдите на нем контрольную панель и нажмите кнопку **Open**. В открывшийся контейнер положите коробку (**Emily's Puzzle box**), наберите код **1091**, возьмите коробку. То же самое проделайте с диском и пачкой денег. Теперь можно спокойно выйти и отправиться в **Pawnshop**, чтобы выкупить вещь, которую туда сдал Мэллой. Отдайте Руку квитанцию (**Pawnshop Receipt**) и получите Черный Кинжал (**Black Dagger**). Он обойдется вам в 250 зеленых. Выходите из **Pawnshop**'а и идите к себе в офис.

Там первым делом изучите вновь обретенную коробку. Вскрыть ее окажется непросто. Комбинируйте **flight schedule** и карту Азии, затем коробку и **pegs** (небольшие металлические шарики) и после этого комбинируйте их друг с другом. Таким образом получится очередная головоломка. Ее решение:



Выглядит оно конечно немного страшновато, но, в принципе, задание нетрудно. Изучив открытую коробку, вы найдете в ней первую часть от '**Pandora device**' и слайд с изображением какого-то предмета с названием **Item #186**

Вы может быть еще помните, что в самом начале игры вы изучили визитную карточку Фицпатрика, чтобы можно было ему позвонить. Так вот, время для этого пришло. Спросите его про инициалы **AE, OE, EW** (вы их видели на одном из многочисленных документов, позаимствованных вами). Про **AE** вы узнаете, что это Арчи Эллис (**Archie Ellis**). Как вы уже

знаете — это редактор журнала **Cosmic Connection**. Не исключено, что Фиц знает адрес редакции. Спросите его об этом (**Ask about... Cosmic Connection**). И, последнее, спросите его про **E.Witt**. К сожалению, вы немного узнаете про него. Поэтому прерывайте разговор и звоните Еллису. То, что вы увидите на экране видеотелефона, представляет собой довольно интересное зрелище — расплывчатые очертания человека, переливающиеся всеми цветами радуги. Еще интереснее голос — наверное, так кричали раненые динозавры. Вы должны убедить Арчи, что знаете Мэллоя — только после этого он назовет вам свой адрес. Последовательность ответов — **C, C, A, A, A**. После этого отправляйтесь в редакцию журнала **Cosmic Connection**.

Она явно поражена вашими способностями детектива.

Первое, что вы там увидите — это Арчи, который грозно отчитывает по телефону кого-то из своих подчиненных. Вскоре появится Текс, и вы сможете понаблюдать за комической сценой их разговора, из которого вы узнаете примерно следующее: Еллис, конечно, был знаком с Мэллоем и однажды даже взял у него интервью. Спросите Арчи про **T.Malloy**, **Interview**, **Powercell Item, Roswell**. От него вы снова услышите про военную базу **Roswell** (про нее еще рассказывал Мэллой). Арчи уверен, что там и в самом деле находились останки инопланетного корабля, хотя военные пытались убедить общество, что это всего лишь упавший на землю метеорологический баллон.

Отправляйтесь в офис и позвоните Фицу. Спросите его про военную базу **Roswell** и коробку Еллиса (**Archie's Puzzle box**). Вы узнаете, что **Roswell** вообще-то засекреченный объект, и попасть туда нелегко. Фиц пообещает посодействовать вам в проникновении на базу, ведь он там работал. Заканчивайте разговор и звоните Реган. Ответьте ей '**Not really**' и отправляйтесь на базу **Roswell**.

Она находится довольно далеко от Сан-Франциско, и Текс летит туда на своем летающем аппарате. Приземлившись где-то в лесной местности (очень похожей на тайгу) Текс выходит и идет к базе.

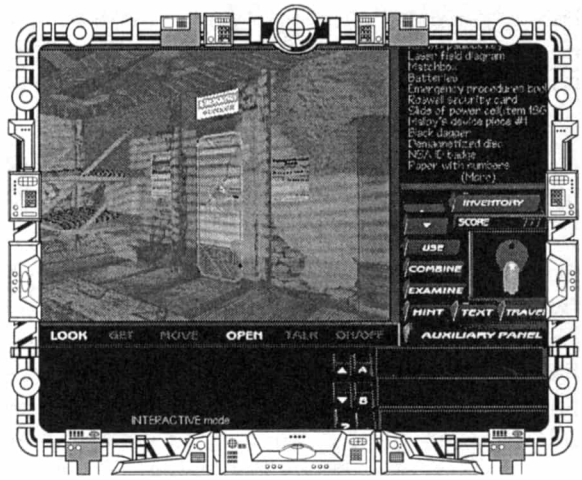
День Шестой

Итак, вы на базе. А точнее, в небольшой комнатке, которая, судя по названию (**Guard Hall**), является местом, где обычно находится охрана. Это своеобразная служебная проходная.

На данный момент у вас есть два варианта действий: или сразу приступить к расследованию, или совершить добрый поступок — отправиться к Арчи и предупредить его о надвигающейся опасности, а затем вернуться на базу. Лучше, конечно, выбрать второй вариант — он принесет вам немалое количество баллов. Выбор за вами...

Вернувшись в **Roswell**, начинайте традиционный сбор улик и просто полезных предметов. Откройте ящик небольшого столика и возьмите '**walkie-talkie**' — это портативная рация, изучив которую, вы получите батарейки. Теперь подойдите к стулу у двери и возьмите книгу **Emergency Procedures**. С ночного столика возьмите спички, а из ящика — пластиковую карту **Roswell Security**.

Обратите внимание на матрас, лежащий на кровати — рядом с ним лежит 'Диаграмма лазерного поля' (**Laser Field Diagram**). И, наконец, из одного из шкафов возьмите ключ **Roswell Padlock**.



Эти задворки как будто специально созданы для заказных и случайных убийств.

Посмотрите на массивную металлическую дверь слева от шкафа и попробуйте ее открыть. Это у вас не получится, так как открывается она при помощи электричества, которое почему-то отсутствует. Впрочем, скоро вы узнаете причину этого отсутствия. Выходите через дверь рядом со стулом и окажетесь на территории базы. Рядом с ближайшим ангаром возьмите лопату (становится немного жаль Текса, носящего с собой такое огромное количество предметов). Посмотрите на верхнюю часть коробок, стоящих рядом, и возьмите предохранитель (**fuse**). Теперь подойдите к столбу и сдвиньте стоящую рядом коробку. Вы увидите конец оборванного кабеля. В этом и есть причина отсутствия электричества. Как вы понимаете, неисправность следует починить. Откройте ангар слева (при помощи ключа **Roswell Padlock**) и возьмите электрический фонарь и ящик с инструментами, изучив который, вы получите инструмент для перекусывания проводов.

Выходите из ангара и найдите дверь с устрашающей табличкой ярко-желтого цвета с надписью '**DANGER! Laser Field Area!**'. Здесь вам пригодится **Roswell Security Card**. Используйте ее на контрольном устройстве слева от двери и получите возможность свободного входа в это опасное помещение.

Внутри вы увидите большое количество лазерных лучей, пересекающихся друг с другом. Их надо дезактивировать. Для этого включите контрольную панель на стене и введите код **ALPHA**, затем нажмите на кнопки в следующей последовательности:

4			3
1			
2			5

Посмотрите на лазерные лучи — часть из них стала синего цвета. Через них можно проходить, но будьте осторожны — касание лучей красного цвета заканчивается смертью Текса. Поэтому перед тем, как начать движение, сохраните игру.

В другом конце этого помещения вы увидите собственно вход на базу, в ее самое сердце. Но сейчас пока возьмите моток провода (**cable**) со стены и выходите. К счастью, снова проходить через лазерное поле не нужно. Сделайте это при помощи команды **Travel to ... Guard Hall**. А уже оттуда выходите во 'двор'.

Возвращайтесь к разрушенной электропроводке (рядом со столбом) и комбинируйте кусачки (**wire strippers**) и кабель (**power cable**). У вас получится кусок зачищенного провода (кем только не придется поработать в **Pandor**'е — даже электриком). Затем примените полученный кабель на оборванном куске. Электричество подано, но нужно еще включить рубильник, находящийся рядом с дверью в **Guard Hall**. Теперь можно попытаться открыть дверь, которая не хотела открываться до этого. Заходите в проходную и открывайте эту самую дверь.

Никаких проблем возникнуть не должно. Вашему взору откроется совсем небольшое помещеньице, которое, судя по всему, является небольшим складом для вещей, не представляющих большой ценности. Тем не менее, здесь есть несколько полезностей (краткий русско-русский перевод: 'полезных предметов'). Например, открыв люк на полу, вы сможете заполучить ящик с динамитом, изучив который, вы как всегда получаете нечто, в данном случае — несколько динамитных шашек. Как вы понимаете, все это не просто так. Все дело в том, что скоро вам придется устроить небольшой взрыв. Идите в **Laser Field Room** и начинайте готовить взрывчатку. Комбинируйте динамитные шашки с предохранительным шнуром (**fuse**), а затем со спичками. Используйте это взрывчатое устройство на двери и БЫСТРО выходите из помещения. Чем дальше вы отойдете, тем лучше. Возможно, вам будет полезно узнать, что взрывать дверь можно на расстоянии — достаточно после нажатия иконки **Use** найти курсором дверь (загорится надпись **Open**).

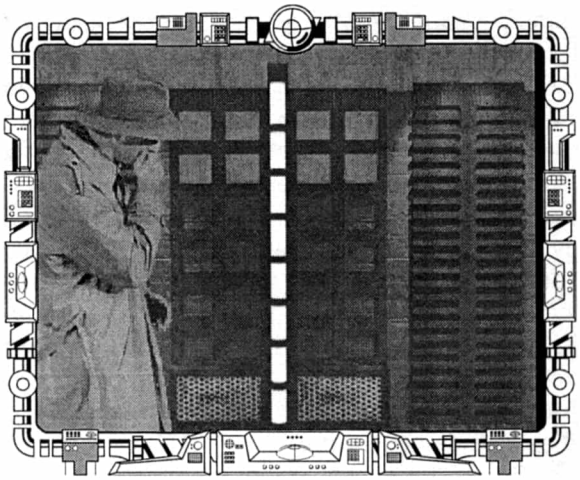
Вот, собственно, и все. После взрыва от двери останутся только клочья металла. Секретные помещения базы **Roswell** ждут вас. Отодвиньте то, что осталось от двери, и заходите вовнутрь. Но тут случается нечто непонятное — Текс хватается за голову и, потеряв сознание, падает на пол.

День Седьмой

Проснувшись утром следующего дня, Текс медленно пытается начать думать. Когда ему это удается, он вспоминает, где он и кто он. "Вероятно, какие-то военные отравляющие газы или радиация так подействовали на меня", — думает он и поднимается на ноги. С этого момента вам следует действовать как можно быстрее, так как время от времени вы будете видеть каких-то странных существ, явно не питающих симпатии к Тексу. Постарайтесь в режиме движения держать нажатой клавишу [R] (**Run** — "бежать"). Итак, вашей первоочередной задачей является устранение опасности со стороны инопланетян (хотя судя по внешнему виду, это скорее их души). Для этого их надо как-то изолировать от внешнего мира. Итак, начинайте...

Повернитесь налево и идите прямо, затем за угол и вдоль по коридору. Когда увидите дверь с надписью **Mess Hall** (столовая), открывайте ее и заходите внутрь. Там пройдите на кухню и

откройте одну из морозильных камер. Там вы найдете **Ice pick**. После этого откройте один из настенных шкафов (сверху) и возьмите миску (**pot**). Пока можно выходить из столовой. Идите направо, а затем вдоль по коридору до хранилища **Storage Room #104**. Проткните одну из бочек с топливом при помощи **Ice pick** и получите немного горючего, которое нужно набрать в миску. Похитив ценную жидкость, выходите из хранилища и идите направо, в помещение с интригующим названием **The Dorm** (спальня). Правда, дверь окажется запертой, но не зря же Текс носит с собой лопату — она идеально подходит для взлома дверей.



Что бы это значило?

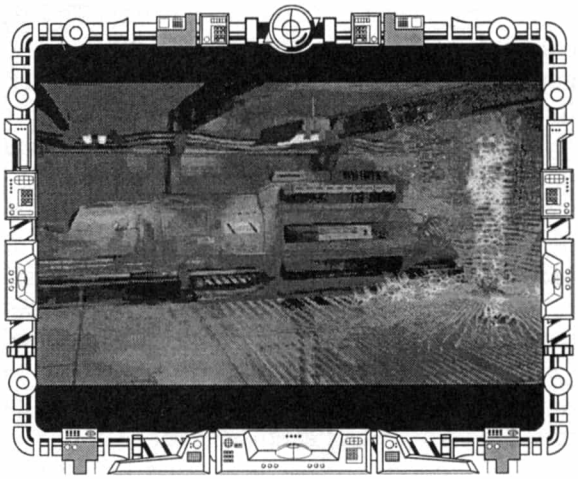
Когда войдете, сразу подойдите к стене справа и идите вдоль нее. Когда увидите внизу выдвижные ящики, откройте самый дальний из них и возьмите **Containment Unit**. Эта небольшая камера разработана учеными базы для содержания в ней инопланетян. Осталось только разобраться, что необходимо, чтобы этот страшный аппарат работал, и как привлечь к нему неземных созданий. Но сейчас думать некогда, надо действовать. Комбинируйте этот **Unit** с его рисунком (**Containment scrap of paper**). Теперь выходите из **Dorm** и возвращайтесь в столовую (поверните налево в конце корридора). Там снова идите на кухню и включите одну из электроплит. Поставьте на нее миску с топливом и сразу снимайте ее. Пришла пора выходить из **Mess Hall** — больше здесь делать нечего.

Ваш путь лежит в хранилище #102 (**Storage room #102**) — это слева по коридору. Там возьмите ящик с полки и изучите его — в ящике находится набор переключателей — **Spark plug**. Выходите из хранилища и идите направо, затем сворачивайте налево и найдите дверь с надписью **Generator Room**. Именно в этом помещении произойдет захват инопланетянина, и вы поймете, что все, что вы делали только что, имеет какой-то смысл.

С кем бы посоветоваться?

Итак, вы в генераторной комнате. Сам генератор находится в ее левой части — это огромное устройство не очень изящного вида. Больше оно похоже на межконтинентальную ракету типа "земля-земля" (а может быть, и не похоже). Так или иначе, подойдите к нему поближе. Слева найдите горлышко для заливки горючего и вылейте в него ваш “супчик” в миске. Проделав эту несложную операцию, найдите па-

нель управления. Их там две, но вам пока нужна та, что слева. Откройте крышку и используйте **Spark plug** на открывшейся вашему взору аппаратуре. Подойдите к правой части генератора и подвиньте рычаг 3 раза. Теперь все готово к включению генератора. Поскольку времени для торжественных речей просто нет, сразу подойдите к правой панели управления, откройте ее крышку и нажмите на зеленую кнопку. Теперь выходите из помещения и подождите в коридоре, пока генератор не затихнет. Заходите внутрь и увидите интересную картину: на генераторе находится какое-то странное бесформенное существо.



Технологии постядерного будущего.

Подразумевается, что это инопланетянин. Используйте на нем **Alien Containment**, и опасность миновала. Можно заняться более тщательным изучением помещений.

С коробки возьмите кусачки, а из угла комнаты — баллон с кислородом (**Oxygen tank**). Теперь возвращайтесь в хранилище #102 (можно сделать **Travel**). Там возьмите пластиковую коробку, лежащую на ящике, и изучите ее. В ней находится **Acetylen torch cutting tip** (насадка для ацетиленовой горелки). Вы, наверное, уже догадались, что вскоре придется заняться сборкой установки для резки металла. Но пока не хватает некоторых деталей. Поэтому отправляйтесь в хранилище #104 и возьмите с полки **Acetylene torch handle** (рукоятка ацетиленового резака). Выходите из хранилища и отправляйтесь в **The Dorm**. Там найдите на полу компакт-диск и возьмите его. Теперь пройдите туда, где вы взяли **Containment Unit** и исследуйте остальные ящики. Вы найдете **CD-player** и клейкую ленту (**Duct tape**). Ну, конечно, комбинируйте **CD** с **CD-player**'ом и смотрите видео.

После просмотра компакт-диска идите через сломанный дверной проем в небольшой коридор. Там найдите дверь, едва висящую на петлях. Открыть ее не удастся. Но за ней находится очень нужная вещь — загляните в дверной проем и посмотрите на пол недоступной комнаты — там лежит одна из **Security Card**, принадлежащая одному из сотрудников военной базы. Достать карточку будет нетрудно, надо только соорудить несложное устройство типа гарпуна. Выходите из **Dorm** и найдите комнату отдыха (**Rec Room**). В ней находится много различных предметов, которые вы должны взять. Начнем по порядку.

С одного из столов возьмите детскую игрушку **Alien Abductor** (это устройство напоминает вертолет и может летать, но нужен пульт ДУ и батарейки). Найдите на полу гантели — недалеко лежит **Weight bar** (металлическая труба от штанги). Возьмите ее. Теперь подойдите к бильярдным столам и возьмите кий. На стене найдите доску для игры в дартс и возьмите дротик (**dart**). Комбинируйте кий с дротиком, а затем с липкой лентой. У вас получится своеобразное копье, которое вскоре вам очень пригодится. Возвращайтесь в **Dorm** и используйте копье на **Security Card**. Пока на первом этаже базы дела закончены. Найдите дверь с надписью **Elevator** (лифт),

заходите в него и нажмите на кнопку **2**. Вы окажетесь на втором этаже. Найдите комнату **War Room** и заходите (используйте недавно полученный **ID badge**). Там со стола справа возьмите фотографии инопланетян (**Alien Photographs**). Теперь найдите большой бобинный магнитофон и включите его (кнопка **Play**). На полу под видеопроектором вы найдете дистанционный пульт управления от **Alien Abductor**. Посмотрите на столы этой аудитории и возьмите секретные документы (**Eyes only Military documents**). В них написано про крушение инопланетного корабля и об исследовании его останков.

Пришло время вернуться на первый этаж. Оттуда проходите в комнату **Laser Field** и отправляйтесь в магазин электроники.

Там купите батарейки для **Alien Abductor** (**Robco Battery Pack**) и возвращайтесь на **Roswell**. Там пройдите на первый этаж и ищите дверь без всяких надписей. Заходите внутрь и посмотрите на огромный вентилятор, который находится перед вентиляционным туннелем. Через него можно попасть в другие помещения, недоступные без особого пропуска. Но, вот беда, Текс слишком велик для этого туннеля. Зато есть радиоуправляемая модель **Alien Abductor**. Эта сложная игрушка может делать различные действия (например, взять какой-то предмет). Кроме того, в нее встроена видеокамера, так что можно будет наблюдать за всем происходящим как бы "своими глазами". Если вы верите в полезность этого устройства, комбинируйте **Abductor** с батарейками и пультом ДУ. Теперь оно готово к работе, но пока не включайте его. Надо остановить вентилятор, иначе его лопасти разрушат **Abductor**. Найдите у вас в инвентаре **Weight bar** и используйте его на вентиляторе — он остановится. Теперь можно запускать игрушку в вентиляционную систему. Чтобы у вас не возникло проблем с управлением, вот небольшое описание клавиш пульта:

Hover Elevation — простое движение вверх или вниз;

Home — вернуть **Abductor** к Тексу;

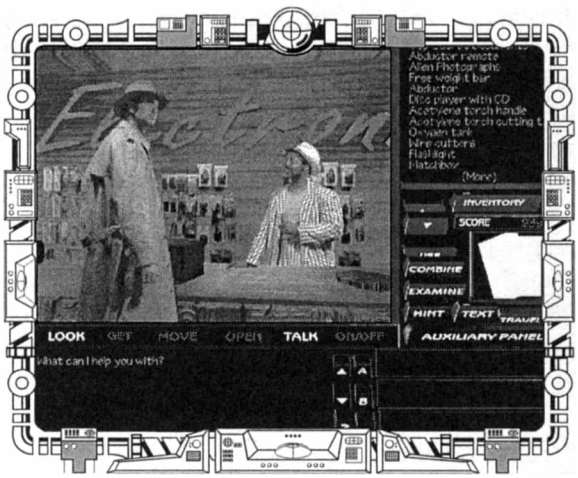
Activate Arm — активизировать захватывающее устройство (внешне слегка похоже на руку промышленного робота). Чтобы взять предмет, вы должны навести на него красный прицел **Abductor**'а;

Direction Control — выбор направления движения (из восьми возможных);

Power ON/OFF — включение/выключение **Abductor**'а;

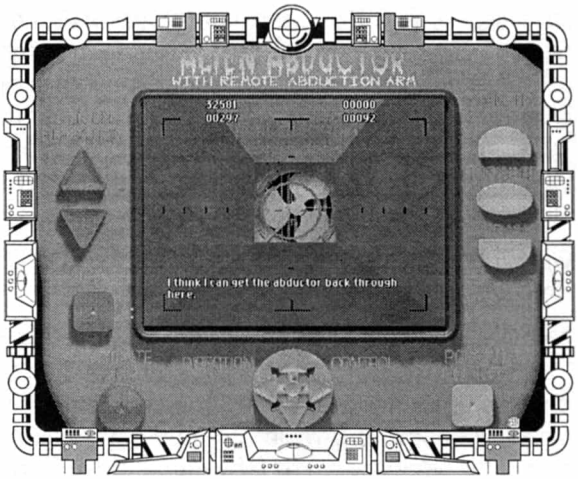
Camera Up — смотреть вверх;

Camera Forward — смотреть вперед;



Вас уговаривают купить пылесос.

Camera Down — смотреть вниз.



Вот так после войны выглядят ноутбуки.

Когда немного освоитесь с управлением, отправляйтесь путешествовать. Но будьте осторожны — столкновение с вентиляторами вам очень не рекомендуется. Итак, найдите на стене метку **J1-5** и в этом месте поверните направо. Придерживайтесь направления, указываемого стрелками, и вскоре попадете на второй этаж, где находятся несколько помещений, еще не исследованных вами. Но прежде чем искать их, имейте в виду, что большинство комнат имеют свои обозначения. И туннель в эти помещения находится рядом с его обозначением.

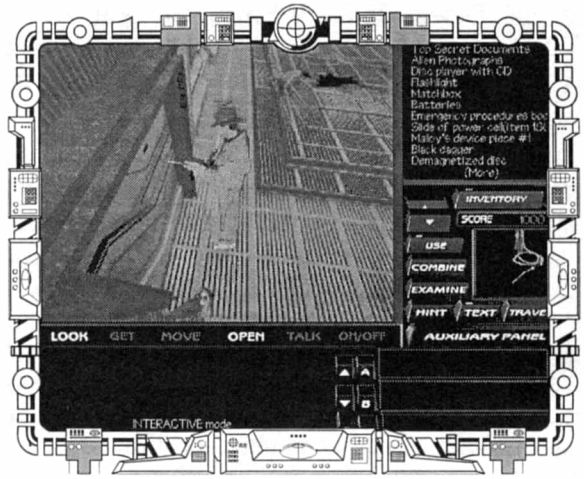
Ищите комнату **J2-12** (**Computer Lab**). Там облетите стул, стоящий слева, и возьмите **screwdriver** (это отвертка). Покидайте лабораторию и найдите **J2-8**. Это металлургическая лаборатория (**Metallurgy Lab**). Когда окажетесь внутри помещения, летите на его середину и поворачивайте налево — на стене вы найдете моток резиновых трубок (**hose**). Возвращайтесь в туннель и направляйтесь в **J2-3** (**Linguistic Lab**). Подлетите к столу справа и возьмите с него пластиковую карту **Security Badge**. Теперь, когда есть пропуск, услуги **Abductor**'а больше не нужны.

Поэтому нажимайте на кнопку **Home**. Изучите все найденные предметы и отправляйтесь в коридор второго этажа. Найдите там лифт (при помощи которого вы сюда попали) и посмотрите на странное устройство справа от него. Это ликвидатор токсичных отходов (**Toxic Waste Disposal**). Скоро он вам очень(!) понадобится, поэтому заранее откройте его.

Как вы видите, в этот лифт попасть очень просто, но он не поднимается выше второго этажа. Поэтому ищите лифт с контрольной панелью (он один). Используйте на ней карточку из лингвистической лаборатории, и дверь откроется. Но не все так просто. Если вы сразу нажмете на кнопочку **3**, гул от взрыва будет еще долго слышен под сводами **Roswell**. Так что, войдя в кабину лифта, первым делом запишитесь — вам предстоит обезвреживание мины. Прежде всего посмотрите на провода, подозрительно выглядывающие из панели управления лифтом. Вы, конечно, понимаете, что аккуратно открыть крышку панели можно только при помощи отвертки. Внутри вы увидите бомбу и тянущиеся от нее провода. Наступает ответственный момент! Убедитесь, что дверь лифта открыта (если она будет закрыта во время операций с миной, вы даже не успеете пожалеть об этом). Перекусите провода кусачками (**wire cutters**), хватайте бомбу и быстро бегите к уничтожителю токсичных отходов. Бросайте мину туда, и можно немного отдохнуть. Когда снова придете в форму, возвращайтесь к лифту и смело жмите клавишу **3**. Итак, вы на третьем — последнем — этаже.

Идите налево по коридору и найдете дверь, ведущую в **Miscellanious Storage**. Это основное хранилище базы, и здесь находятся самые ценные предметы и сверхсекретные документы. Здесь вы найдете и недостающие компоненты ацетиленовой горелки (**Stryker** и **ace–tylene**

tank). Как вы видите, в этом помещении есть несколько дверей, помеченных какими-то числами. Собственно, за этими дверьми находятся сами хранилища, а эти числа указывают на номера единиц хранения. В частности, нас интересует **Item #186**, поэтому подойдите к двери **100-200**. Конечно, она надежно закрыта. Пришло время собирать газорежущий аппарат. Комбинируйте наконечник (**Acetylene tip**) с рукояткой (**handle**). Затем трубки (**hose**) с кислородным баллоном (**Oxygen tank**), а их, в свою очередь, с ацетиленом. И, наконец, комбинируйте **stryker** с почти готовой ацетиленовой горелкой и получите аппарат, готовый к работе. Используйте его на двери, и сможете спокойно войти.



При краже со взломом - пользуйся ломом.

Внутри вы увидите компьютер, который служит для получения хранимых предметов "на руки". Включите его и введите номер **186** и код **7AC** (его вы видели на одной из бумаг Мэллоя). Здесь вам предстоит решить несложную головоломку — нужно провести прямоугольник с цифрой **186** к выходу. В этом вам будут мешать другие единицы хранения. Вот одно из решений:

122-Л, 106-Л, 168-Н, 149-Н, 150-Н, 148-Н, 177-П, 176-П, 178-П, 180-П, 188-Н, 199-Н, 198-П, 160-В, 166-В, 195-В, 192-В, 182-Л, 188-Н, 199-Н, 178-Л, 180-Л, 186-Н, 198-П, 196-В, 197-В, 178-Л, 180-Л, 188-В, 199-В, 175-Л, 174-Л, 186-Н, 176-Л, 177-Л, 150-В, 148-В, 168-В, 149-В, 122-П, 106-П, 186-Н.

где **П** — направо, **Л** — налево, **В** — вверх, **Н** — вниз.

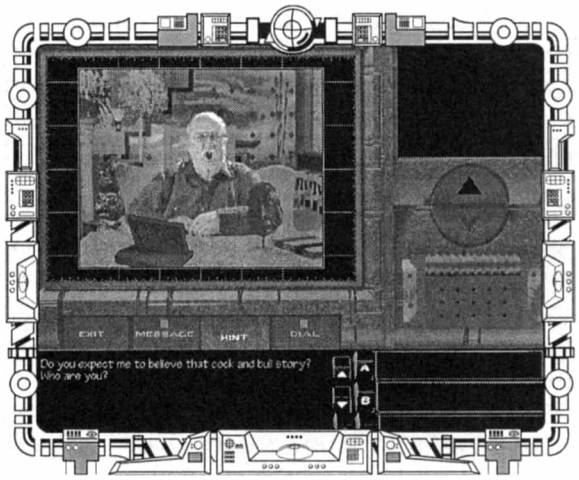
Теперь подойдите к стеклянной двери и возьмите элемент питания для **Pandora Device** (**Power Cell #186**). Больше на **Roswell** делать нечего. Выходите наружу. На этом седьмой день ваших расследований заканчивается. Текс, придя в офис, в изнеможении падает на кровать и засыпает.

День Восьмой

Вы находитесь у себя в офисе. Просмотрите сообщения, оставленные у вас на телефоне от Челси и Люси Пернелл. Последней вам стоит позвонить и поговорить с ней. После разговора примите факс от той же Люси. Он даст вам подсказку по взлому компакт-диска Мэллоя. Пройдите в компьютерную комнату и вставьте диск в компьютер. На запрос пароля наберите: **Merge the four rare cases to see maps**. Что в примерном переводе звучит примерно так: 'Соедини четыре редких коробки, чтобы увидеть карты'. Честно говоря, этот пароль является своеобразной подсказкой к вашим дальнейшим действиям. Но это все в будущем, а пока прочитайте информацию. Вы увидите послание Мэллоя Витту, в котором он упоминает про **Pandora Device**. В конце текста приведен номер телефона Витта. Конечно, ему нужно позвонить, но перед этим сходите в магазин электроники и купите **Call Tracer** — он позволяет узнать адрес человека, с которым ведется телефонный разговор. Возвращайтесь в офис и примените это хитроумное устройство на теле-

фоне. Теперь звоните Витту. Вы должны как можно дольше стараться разговаривать, чтобы **Tracer** успел определить адрес. Наилучший вариант — **B, A, B, C, C, C, C**.

После чего отправляйтесь в апартаменты Витта. К счастью, хозяин будет отсутствовать, и можно спокойно порыться в его вещах. Только перед этим будет не лишним отключить сигнализацию, которая упорно издает писки с момента вашего появления здесь. Во-первых, запишите игру. Во-вторых, вы должны последовательно нажать все скрытые кнопки, находящиеся в помещении (конечно, в виртуальном помещении, на экране вашего компьютера).



Сеанс связи с заказчиком Конца Света.

Найдите висящую на стене маску, отодвиньте ее и нажмите на кнопку. Подойдите к столу и найдите за растением кнопку, которую также надо нажать. Теперь подойдите к камину и посмотрите на оранжевую кнопку на стене. Рукой до нее не достать, поэтому возьмите бамбуковый шест справа и примените его на недосягаемой кнопке. Подойдите к подъемнику на второй этаж и зайдите на него. Сдвиньте комнатное растение рядом с кроватью и нажмите последнюю кнопку. Теперь сигнализация отключена.

Возьмите с кровати бумагу с инструкцией по взлому какой-то коробки (вероятно, принадлежащей Мэллою). Откройте ящик столика (рядом с синей кнопкой) и возьмите фотоальбом, в котором вы найдете фотографию одной из статуй в квартире Витта. На обороте фотографии написаны четыре числа: **77, 61, 44, 26**. Возможно, это какой-то код.

Обратите внимание на металлическую табличку, висящую над входной дверью. Снимите ее при помощи бамбуковой палки.

И, наконец, возьмите с ночного столика пинцет и спускайтесь вниз. Подойдите к камину и отодвиньте растение, стоящее рядом. Вы увидите еще одну кнопку, которая отключает камин (он электрический). После отключения камина, примените на нем пинцет, и Текс вытащит оттуда небольшой сверток в фольге. Внутри него находится медный ключ (**Copper key**).

Подойдите к столу и возьмите с пола книгу **Mayan culture**. В ней рассказывается про систему счисления народа майя. Прочитайте хотя бы немного про это, так как скоро придется разгадывать головоломку, связанную с числами майя.

Теперь подойдите к дивану и возьмите справа еще одну книгу. В ней рассказывается про календарь майя. Это, конечно, смешно, но и эти знания вам вскоре потребуются.

Посмотрите на фотографию, которую взяли на втором этаже и найдите в углу комнаты статую, изображенную на фотографии. Применив на ней **Copper key**, вы обнаружите, что ее верхняя часть довольно легко открывается. Внутри находится очередная головоломка. В ней вы должны расположить числа с фотографии в порядке сверху вниз. Имейте в виду — числа записаны по системе майя.

Ключ к ее разгадке: цифра 1 — это точка, 2 — две точки, 4 — четыре точки, 6 — это черта с точкой, 7 — черта с двумя точками.

После этого откроется одна из книжных полок и явит на свет божий еще одну мэллоевскую коробку. Возьмите ее и осмотрите. И вам, еще не отдохнувшему от прошлой головоломки, придется решать еще одну. Впрочем, если самому решать не очень хочется, вот решение:

Set dials (3 раза);

July 12 = **Men** 11;

Set dials (1 раз);

September 8 = **Ahau** 4;

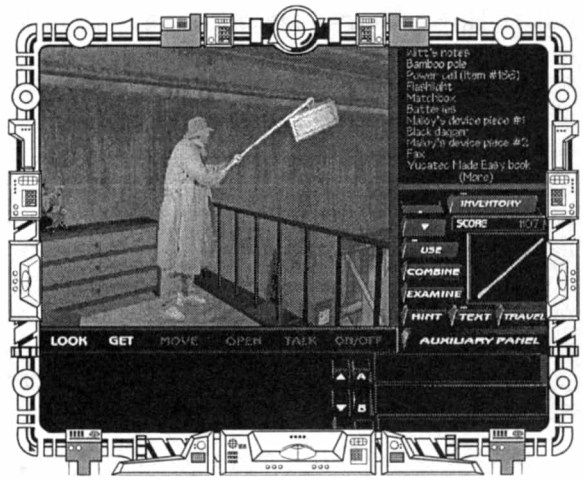
Set dials (2 раза);

April 17 = **Muluc** 3;

Set dials (1 раз);

May 20 = **Chuen** 10;

Set dials (1 раз).



"Рыбные места надо знать."

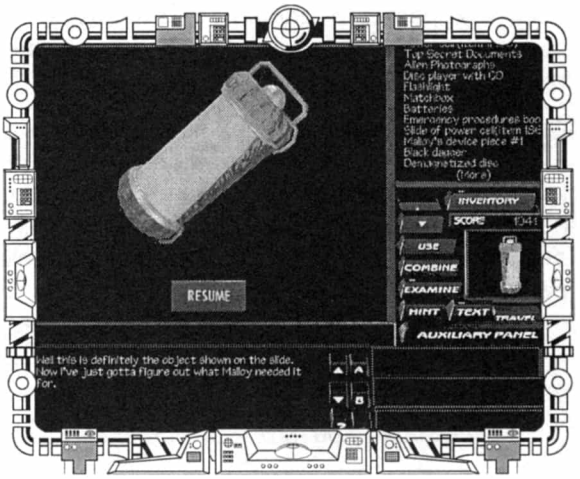
Несмотря на столь сложную (до неприличия) запись, все объясняется очень просто — в этой головоломке нужно привести несколько соответствующих друг другу дат из современного календаря и календаря майя.

В коробке вы найдете кусочки оникса и третью часть от **Pandora Device**. Больше в апартаментах Витта делать просто нечего. Отправляйтесь в **Garden House**. Там возьмите посылку с кровати и откройте ее. Внутри окажется письмо (опять же, на языке майя) и последняя коробка Мэллоя ("наконец-то!" — скажете вы и ошибетесь — еще далеко не все). Комбинируйте ее с кусочками оникса и решите несложную головоломку. Небольшая подсказка — обратите внимание на яркость поверхности и кусочков оникса (они должны соответствовать).

После решения этого задания вы получаете еще одну часть **Pandor**'ы. Комбинируйте их все между собой и с **Powercell**.

Получите почти готовое устройство, но один слот в нем остался незанятым. Отправляйтесь в офис и смотрите длиннейшую видеосцену. Ее краткое содержание: Текс приходит к себе в офис и звонит Фицпатрику и Реган. Вскоре они приезжают, а с ними и еще один "гость" — Витт, в квартире которого вы недавно так основательно порылись. Фиц сразу сообщит, что принес недостающую часть от **Pandora Device**. И тут же установит ее на законное место. Вот он — торжественный момент. Прибор работает. Оказывается, **Pandora Device** — это голографический проектор, способный проецировать изображение в воздух. Вскоре над прибором появится изображение Мэллоя. Он расскажет про исследования пришельцев, об антиводороде и так

далее. Но самое главное, он скажет, что те, кто его сейчас видят, должны будут решить судьбу всего человечества. Тут же появится изображение карты, а на ней красная точка. Она указывает на точное место нахождения второго корабля пришельцев. Мэллой предоставляет выбор — использовать технологии пришельцев на благо человечества или ему во зло. Есть и третий вариант — не использовать никак, а просто отправить в космос и там взорвать. Скорее всего, это лучший вариант, так как можно быть уверенным, что эти мощные технологии не попадут в руки плохих людей.



Предохранитель в адской машинке.

После этого **Pandora Device** прекратит показ. Витт и Фиц пообещают помочь Тексу попасть на указанное Мэллоем место (какие добрые!). Реган начнет было говорить о деньгах. Мол, как было бы хорошо продать кому-нибудь эти технологии. На что Фиц верно заметит, что после продажи "кому-нибудь" этих технологий, деньги могут вскоре оказаться бесполезными.

После этого все начнут расходиться. Текс решает проводить "приятелей". Напоследок Витт говорит Тексу, чтобы он не вздумал брать с собой женщину. Текс признает это разумным.

Вернувшись вечером в офис, вы увидите там не лишенную приятности картину: Реган лежит в вашей спальне на вашей постели (причем, довольно легко одетая). Она попытается уговорить вас взять ее с собой и снова заведет разговор о деньгах. Ответьте отказом ('**A**'). Не так далек тот час, когда вы узнаете, кто она на самом деле, и каковы ее истинные цели.

День Девятый

Фицпатрик выполняет свое обещание: вскоре вас привезут на место. Это довольно глухая часть Мексики. Пилот высадит Текса на подходящей площадке и улетит. Дальше надо идти пешком через джунгли. После столь изнуряющего путешествия Текс приходит к какому-то древнему храму. Судя по всему, он заброшен. Место, мягко говоря, мрачноватое.

Тем не менее, Текс заходит внутрь.

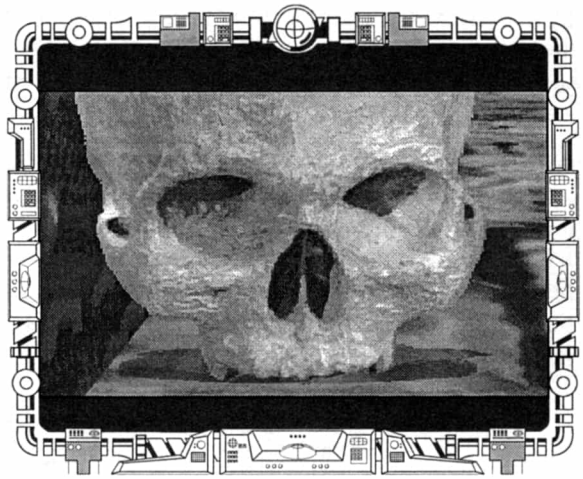
Прежде всего, соберите 14 кусков глиняной кладки, разбросанные по помещению. Некоторые из них трудно найти (например, один находится сверху, на статуе). После этого примените один на алтаре в центре комнаты и решите простую головоломку. Оказывается, эта черепица является картой к лабиринтам храма.

Подойдите к двери со звездами и идите через нее. Вы попадете в лабиринт. Идите прямо, до стены, затем направо. Возьмите **stone cup** (каменная чаша). Возвращайтесь к месту старта и идите направо, налево, налево, направо. В углу возьмите белый кинжал (**white dagger**). Идите направо, у перекрестка сверните налево и идите вперед. Вы увидите труп человека, кажется,

американца. Текс комментирует: "Видимо, он оказался в плохом месте в плохое время". Да, очень остроумно.

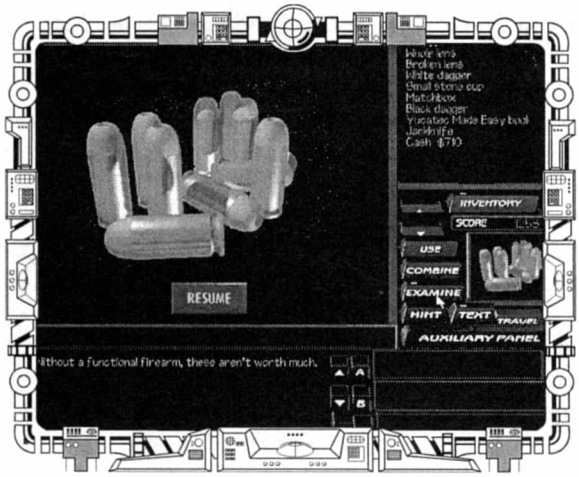
Возьмите с пола очки и изучите их: у вас появится пара линз — сломанная и целая. Найдите автомат и также изучите его. Внутри вы найдете десяток патронов.

Поднимите лампу. Из нее, к сожалению, вытекает масло. Хотя, возможно, вам оно пригодится. Последнее, что здесь можно найти — носовой платок (**handkerchief**). Забирайте его и возвращайтесь ко входу. Повернитесь вокруг и идите налево, направо, направо, налево, направо, налево, налево. Поднимайтесь по лестнице и посмотрите на труп воина майя. В руке у него копье с какой-то проволокой. Примените на копье сломанную линзу и возьмите его. Возьмите щит и возвращайтесь в комнату, где вы собирали карту.



Черепам ни к чему расчески и зубные щетки.

Теперь идите в другой лабиринт, помеченный знаком **White Sun**. Идите налево за угол, направо, направо, налево, налево, прямо, направо, направо. Возьмите серебряный кинжал (**Silver dagger**). Повернитесь вокруг и идите налево, налево, налево, направо и возьмите древний молот (**blunt**). Повернитесь вокруг и идите налево, налево, 2 раза направо и прямо по длинному коридору. Вы придете к двери в какое-то помещение. Заходите туда. Вы окажетесь в своеобразной 'музыкальной комнате' майя. Подойдите к алтарю и посмотрите на камни, встроенные в него. Это нечто вроде музыкального инструмента. Используйте на нем молот (**blunt**) и решите головоломку. Вот нужная последовательность:

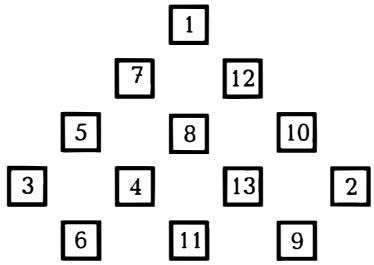


Не разрывные и даже не серебряные...

Выходите в дверь со звездами и идите по коридору. Затем поверните налево и идите направо, прямо, налево, прямо, налево, направо, направо, налево. Возьмите золотой кинжал (**Gold dagger**). Повернитесь кругом и идите направо, налево, налево, направо. Вы выйдете в коридор. Здесь идите направо, прямо, направо, налево. Окажетесь у двери с изображением пчелы. Здесь стоит записаться, так как вскоре предстоит опасное для здоровья укрощение пчел. Комбинируйте масло из лампы с носовым платком и спичками. Затем комбинируйте по-

лучившееся с копьем и получите простое устройство для выкуривания пчел. Заходите в помещение и посмотрите на гнездо насекомых (оно находится над дверью со знаком "Черное солнце"). Примените на нем ваше дымящееся копье, и трупики пчел дружно повалятся на пол. Можно спокойно осмотреть помещение.

В углу вы найдете сборную картинку (**tiles**). Примените ее на алтаре и решите головоломку. Вы должны собрать изображение трех королей народа майя. После этого идите в дверь с изображением Луны и направляйтесь вперед, до перекрестка, затем направо, налево, направо, прямо до конца и направо. Здесь вы найдете последний — красный — кинжал (**Red dagger**). Повернитесь кругом и идите до первого поворота налево. Поверните и идите к двери в очередное помещение. Заходите внутрь и посмотрите на рисунки на стенах. Используйте любой из кинжалов на алтаре и расположите их в следующей последовательности:



Black Sun, **Stars**, **Moon**, **White Sun**, **Victim** (**Red**).

Теперь можно идти в главную дверь. Она отмечена символом **Black Sun** — "Черное солнце". Здесь идите по единственному коридору. Вскоре вы увидите дверь с символом в виде пятиугольника. Заходите внутрь. Внезапно Текс проваливается куда-то вниз и долго летит в пустоту. Наконец, он падает на какую-то наклонную поверхность и скатывается в подземелье. Несмотря на столь бесцеремонное падение, Текс быстро придет в чувство и увидит... Реган. Она, конечно, начнет оправдываться, говорить, что она здесь случайно и, вообще, просто гуляет. Не обращайте внимания на ее болтовню, а вот ее рюкзак стоит внимания. В нем вы найдете веревку. Примените ее на огромной статуе в середине комнаты. Теперь попробуйте потянуть за веревку. Реган поможет вам, и статуя рухнет на пол, расколовшись на несколько частей. Эти части довольно крупные, нам же нужны помельче (скоро поймете зачем). Приготовим небольшое взрывное устройство. Комбинируйте плоскогубцы с патронами и получите немного пороха. Затем комбинируйте порох с чашей и веревку (**hemp cord**) с маслом из лампы. Комбинируйте все это между собой и со спичками. Теперь можно взрывать. Примените чашку с порохом на одном из обломков статуи и увидите небольшой взрыв, в результате которого вы сможете поднять с пола два небольших куска статуи. Расположите их на любых двух белых платформах (всего их четыре). Начинается длиннейшая видеосцена, описывать которую в общем-то нет смысла (это надо видеть), но все-таки некоторое описание необходимо, чтобы понимать, что происходит на экране.

Итак, после того, как все белые платформы под действием тяжести уйдут в пол, в центре помещения начнет быстро подниматься вверх огромный столб, на котором Текс и Реган поднимутся

Пикассо нового мира...

на поверхность. Вы окажетесь в джунглях. Там наши герои увидят огромный инопланетный корабль. Реган начнет бурно выражать восхищение его красотой. Тут вас ждет небольшой сюрприз — из зарослей выйдет Джексон Кросс. Как всегда, при нем будет его пистолет.

Он в коротких и сильных выражениях обрисует Тексу ситуацию — Реган работает на **NSA**, причем давно, и тут же потребует прибор, который дал Тексу Фицпатрик. Этот прибор испускает радиосигналы, так что Фиц постоянно может наблюдать за передвижениями Текса. Эту штуку Тексу придется отдать. Тем не менее, Кросс наведет свой пистолет на Текса, но тут из космичекого корабля появится не кто иной, как Фицпатрик, одетый в какой-то странный комбинезон. Смотрится это немного комично, хотя действие на экране более, чем серьезно.

Вскоре вы все вчетвером окажетесь внутри корабля. Что интересно, Кросс будет держать пистолет в руке, не убирая его. Фиц проводит всех в отделение энергоснабжения, чтобы показать его красоту. Но сам заходить не станет и Текса не пустит. А когда Кросс с Реган зайдут вовнутрь, Фиц закроет за ними дверь. К несчастью, Кросс успеет выстрелить и тяжело ранить Фицпатрика. Но дверь все-таки закроется и Кросс с Реган окажутся изолированными от остальной части корабля (да и вообще от всего мира).

Фиц начнет судорожно рассказывать Тексу о необходимости отправить корабль на орбиту и там взорвать его. Система самоуничтожения уже подготовлена, надо только заставить космический аппарат подняться в воздух. Текс видит, что его другу все хуже и хуже, но сделать ничего не может, а только слушает. Перед смертью Фиц успеевает сказать несколько слов о том, как запустить двигатели корабля: надо нажать на символ **Black Sun**, затем "север, круг, красное, восток, крест...". Все очень просто и ясно.

Толст и очень, очень опасен

Итак, Фиц умирает, а вы подходите к пульту управления. Вначале нажмите на символ **Black Sun** (он сверху). Затем наберите такую последовательность:

– стрелка вверх, круг, красное;

– стрелка вправо, крест, оранжевое;

– стрелка вниз, треугольник, желтое;

– стрелка влево, ромб, зеленое.

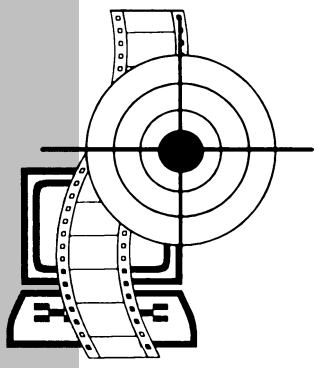
Корабль начнет взлет. Текс, конечно, успеет выбежать и еще долго с грустью будет смотреть вслед улетающему кораблю с людьми на борту. Вскоре в небе полыхнет вспышка, и все будет кончено.

День Десятый

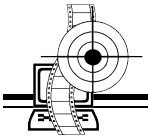
Ну вот и наступил последний день ваших приключений. Здесь уже ничего делать не надо. Только отдыхать. Вы с Челси посидите в вашем любимом кафе **Brew & Stew**.

Она расскажет вам, что нашла свой идеал мужчины — его ей предложили в голографической фирме '**Holodate**'. Вскоре этот полупрозрачный джентльмен придет за Челси, и они удалятся, счастливые и спокойные. Напоследок Челси оставит визитку '**Holodate**' и посоветует обратиться туда. Что Текс и делает. Вот собственно и все. Приключения закончились. В завершение всего этого вам покажут имена всех создателей этой игры под прекрасный блюз, который почему-то заставляет вспомнить всех героев этого интерактивного фильма.

Прошла любовь, завяли помидоры...



ИНТЕРАКТИВНОЕ КИНО



ИНТЕРАКТИВНОЕ КИНО

Помните, какое впечатление производили в далекие времена, на заре так называемой 'мультимедийной революции', игры с использованием оцифрованного видео? Вы с трепетом вставляли в свой первый двухскоростной CD-ROM компакт-диск, затем секунды томительного ожидания, пока игра неторопливо загружается, и вот наконец на экране монитора появляется настоящее чудо — кино, настоящее кино, оцифрованное видеоизображение. Ну и подумаешь — большая зернистость, да качество как у самой ужасной экранной копии, на такие мелочи никто не обращал внимания — ведь перед вами на экране компьютера был настоящий фильм, причем вы уже не просто зритель, а непосредственный участник развернувшегося на экране захватывающего действия. Традиционный счастливый конец теперь зависел уже только от вас — актеры повиновались вашим командам.

Первыми играми, в которых активно применялось оцифрованное видео, стали незамысловатые аркады — так называемые видеотиры, которые один за другим выпускала компания American Laser Games. Никто не спорит — замечательные игры, но... слишком уж все как-то в них примитивно, ведь базовый принцип таких игр — "сначала стреляй, а потом думай". Но иногда, как ни странно, так хочется просто подумать, поразгадывать головоломки, получить удовольствие от лихо закрученного сюжета. И разумеется, очень скоро оцифрованное видео пришло и в приключенческие игры. Иначе просто и быть не могло, и этот жанр все больше тяготеет к превращению в интерактивное кино — оно прочно вошло в жизнь геймеров.

В последнее время сложно кого-либо удивить видеосценами — времена, когда мы, затаив дыхание, смотрели на нечеткое, зернистое видеоизображение на экране монитора и дивились этому чуду, уже давно миновали. Ныне, чтобы привлечь внимание к игре, одной только аббревиатуры FMV — Full Motion Video — уже недостаточно. Теперь, если игра и представляет собой кино, то кино, во всяком случае, должно быть интересным — и режиссура, и игра актеров, и трюки, и спецэффекты, все должно быть на достойном уровне, к тому же не следует забывать, что игра в первую очередь должна быть игрой — в нее надо именно играть, а не просто следить за происходящим на экране.

Разумеется, никого не удивляет и жанровая принадлежность подобных игр — если уж и делать фильм-игру, то этот фильм должен относиться к наиболее кассовым, самым смотримым киножанрам — в нем обязательно должны греметь выстрелы, взрываться автомобили, герои должны время от времени бить друг другу морду, одним словом, кино есть кино. Так что интерактивные фильмы-'адвенчуры' — как правило, представляют собой боевики, триллеры и 'ужастики'.

Fork in the Tale — великолепный интерактивный фантастический боевик. Вас ждут захватывающие приключения и в старой доброй объективной реальности, и в далеком фэнтези-мире, куда вы попадаете после многочисленных пулевых ранений, полученных в разборке с террористами.

Героя игры вы так и не увидите — вы смотрите на мир его глазами, вернее, глазами оператора, которому пришлось побегать с видеокамерой на плече по лесам, полям, подземельям замков, поплавать под водой, походить с веревкой на шее. Жанровую принадлежность игры определить достаточно сложно, как это часто бывает с интерактивным кино — вам предоставлена большая свобода действий, вы можете говорить с другими героями игры, использовать подручные предметы, можете даже применять заклинания, но думать и действовать надо почти мгновенно — вам придется за доли секунды принимать решение и претворять его в жизнь. Ведь на

просторах сказочного мира герою приходится несладко — его то и дело норовят заколоть копьем, зарубить мечом, а то и отрубить руку-другую. Иногда принимаемые решения достаточно просты — свернуть в нужную сторону, щелкнуть курсором на бревно, чтобы швырнуть его под ноги преследователям, а иногда действительно приходится думать. В игре лихо закрученный сюжет, да и качество декораций, костюмов и спецэффектов а также внешний вид актрис не вызывает особых нареканий. Эта игра не даст вам расслабиться ни на секунду, напоминая даже иногда больше боевик, чем квест.

Fox Hunt (охота на лис) — еще один однозначный шедевр жанра, отвечает самым строгим требованиям, какие только можно предъявить к интерактивному кино.И снято профессионально, и играть интересно. Выпустила эту замечательную игру фирма Capcom, ранее как-то не увлекавшая приключенческими играми, а выпускавшая преимущественно все новые версии Street Fighter — своего суперхита в жанре единоборств, да и вообще специализирующаяся в основном на аркадных играх.

Но хоть Fox Hunt и относится к жанру приключенческих игр, эта игра не даст вам расслабиться — вам не придется бесцельно слоняться по игровым локациям в поисках на что бы применить ранее подобранные предметы, с кем бы поболтать, и где бы найти разгадку очередной головоломки — нет, скучать вам не придется — игра наполнена непрерывным действием, события происходят буквально ежесекундно. Причем события эти заставят не раз улыбнуться, а иногда и не только улыбнуться, но и свалиться со стула от хохота.

Перед вами блестящая пародия на шпионские боевики — вы найдете привычный набор из стрельбы и драк, противостояния КГБ и ЦРУ, поиски советских ядерных секретов. В водоворот этих шпионских страстей оказывается втянут простой, слегка придурковатый паренек, манерой поведения чем-то напоминающий известного комедийного актера Джима Кэрри.

Если герои подавляющего большинства игр эмоционально сдержаны (они просто подбирают предметы, нормально разговаривают или нормально кричат от страха, нормально стреляют и нормально дерутся), то герой Fox Hunt поминутно кривляется и корчит рожи, и даже самые обычные действия совершает так, что удержаться от смеха просто невозможно.

Игра отличается предельной простотой управления (в частности, почти полным отсутствием привычного для приключенческих игр интерфейса на экране) — почти все команды отдаются с клавиатуры. Ну а ее значительный объем — четыре компакт-диска, под завязку забитые оцифрованным видео — дают надежную гарантию, что вам не придется скучать в течение очень долгого времени.

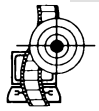
В заключение хотелось бы сказать о самой радостной новости для любителей игр на основе живого видео. Конечно же, мы имеем в виду начало победоносного шествия по планете DVD-технологии, которая позволила в несколько раз увеличить объем компакт-диска и разместить на CD действительно огромные объемы живого видео в прекрасном качестве. Множество домашних видеосистем на основе DVD уже выброшено на рынок всеми основными производителями бытовой электроники, все видеофильмы теперь выпускаются и в виде DVD-дисков, и недалек тот час, когда DVD-драйв станет таким же стандартом комплектации вашего компьютера, как сейчас CD-ROM. И интерактивное кино, которое является достаточно популярным, но не слишком все же массовым явлением, станет, вполне вероятно, куда более качественным и

популярным. Вопросы интеграции видеоряда в трехмерные миры уже вполне можно считать решенными, хотя вот с передачей качественного видео по сетям пока придется ждать — надеемся, не так уж долго.

Хотя вполне возможно, что несмотря на все высокие технологии и ожидаемый поток игровых чудес, нам иногда захочется поставить в свой PC что нибудь из древней классики времен рассвета мультимедиа, и попытаться вспомнить — а как это было — когда-то, давным давно...

Fork in the Tale

Развилка в истории



Издатель	**AnyRiver Entertainment**
Производитель	**Advanced Reality Interactive**
Год выпуска	**1997**

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Операц. система	**только W95**
Объем	**5CD**
Графика	**высокое разрешение**
Ролики	*живые съемки, основа игры*
Задние планы	*живые съемки*
Оперативный 3D синтез	*не используется*
Управление	*мышь, редко клавиатура*
Особые требования	*отсутствуют*

РЕЙТИНГ

Суть игры	*герою, попавшему в другое измерение предстоит выживание в жестоком мире и спасение вместе с любимой*
Мир игры	*осовремененное и переплетенное с нашей реальностью фэнтэзи*
Тип игры	*типичное интерактивное кино с управлением сюжетом*
Атмосфера игры	*постоянное напряжение и нескончаемое действие*

Графика	*классные съемки*
Звук	
атмосфера	*прекрасно*
музыка	*очень хорошо*
шумы, эффекты, голоса	*просто замечательно*
Концепция	*просто удивительная*
Заставка	*отсутствует*

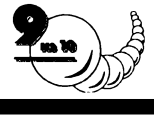
Оригинальность	
на сегодня	*очень высока*
на момент появления	*очень высока*
кроме игр той же серии	*нет таких*
Сюжет	
игровой мир	*слабоват*
предистория	*так себе*
вживаемость в процесс	*уверенная*
набор вооружений	*почти нет*
общее впечатление	*вполне-вполне*
Жестокость	*не чрезмерно*

Хорошие актеры, особенно девушки.
Очень интригующая атмосфера.

Иногда игра слишком напрягает, не дает расслабиться.
Очень сложна в прохождении.

Хороший наркотик для любителей хороших Action.

общий рейтинг



Игр, в основе которых лежит интерактивное видео, для IBM PC было выпущено крайне мало. А успех имели вообще единицы. Не избежала общей участи и игра Fork in the Tale, увидевшая свет благодаря усилиям Advance Reality Interactive и AnyRiver Entertainment. Эта игра получила довольно-таки противоречивые отклики в прессе. Одних прельщала возможность окунуться в мир безостановочного действия в духе американских action movies. Другие считали, что находиться в состоянии постоянного напряжения утомительно и малопривлекательно. И правда, Fork in the Tale разительно отличается от большинства квестов и приключений. В том и заключается особенность **FMV (full-motion video)** игр, что авторы сами ставят себя в жесткие рамки, заметно ограничивающие их творческую свободу. Если в основной массе квестов игроку приходится бродить по лабиринтам, открывать запертые двери и собирать всякие полезные штучки, то в обозреваемой здесь игре ничего такого нет и в помине. Ваше продвижение целиком основано на умении выкручиваться из сложных ситуаций, которыми просто нашпигована игра. Вы должны принимать молниеносные решения, которые либо продвинут вас к следующему эпизоду, либо отбросят на шаг назад. Кстати, обилие повторов можно считать одним из самых очевидных недостатков в Fork in the Tale. Особенно бывает обидно, когда, споткнувшись на последнем элементе связки, оказываешься откинут к ее началу. Fork in the Tale словно бросает вызов упорству игрока, вновь и вновь предлагая ему одолеть вершину и не давая шанса обойти ее. Обращает на себя внимание качество видео. Игра идет без тормозов, нет ни срывов, ни привычных песочных часов. Переходы между сценами проходят плавно и незаметно. Музыку и спецэффекты в Fork in the Tale выдающимися назвать нельзя, но, во всяком случае, звуковая дорожка выглядит вполне уместно для жанра action. Практически единодушно отмечается прекрасный юмор в исполнении Роба Шнейдера, актера, принимавшего участие в таких шоу, как Saturday Night Live и Men Behaving Badly. Его озвучка голоса главного героя достойна особой похвалы. Робом было записано более 4000 ремарок, призванных вызвать улыбку на вашем лице. Шуточки, отпускаемые им, порой перехлестывают через край (особенно насчет женского пола), тем не менее они удачно вписываются в общее построение игры.

Прелюдия к игре выглядит так. Вы идете по улице и храбро бросаетесь на защиту девушки. В награду вам достается пуля, и что еще хуже, вас переправляют в параллельный мир, на забытый богом остров. Там вы встречаете ту самую девушку и пытаетесь ее спасти, а заодно и найти пути к возвращению домой. Само собой, bad guys, подчиняющиеся местному королю, всеми силами хотят помешать вам. Лесные амазонки тоже девочки не промах. Встречи с ними не менее опасны для вашего здоровья. Отправной точкой для ваших поисков обычно служит подземелье замка островного королька, а направляющей силой (чем-то вроде диспетчера) становится полусумасшедший Архитектор, владеющий приемами магии. Навигация по достопримечательностям острова, разговоры с людьми и прочие действия осуществляются путем кликанья по всплывающим иконкам. Если момент для принятия решения был упущен, компьютер выбирает один из возможных вариантов самостоятельно. Но полагаться на искусственный интеллект не следует! Изредка напряжение спадает, и тогда вам предлагается решить одну из загадок. Если загадка не поддается, всегда существует возможность перейти на более легкий уровень трудности, а затем, при желании, вернуться обратно. Важным условием для успешного прохождения Fork in the Tale является периодическое сохранение игры (чаще — лучше). Ибо в параллельном мире ценность человеческой жизни сведена к минимуму. В большинстве случаев вас оставят в живых, но эпизод придется переиграть. Если игра дается с трудом, обрати-

Покажи мне свой герб, и я скажу кто ты.

те внимание на полезность функции 'Пауза'. Возможно, это сохранит ваши нервы.

Можно сказать, что Fork in the Tale стала в какой-то мере уникальной, коллекционной игрой. Эта игра оказалась первым и единственным релизом компании AnyRiver Entertainment, вскорости прекратившей свое существование. Меньше всего пострадали геймеры, которые получили возможность приобрести пятидисковый комплект на распродажах со значительными скидками (цена падала до смешных 10$). При очевидном коммерческом провале игры, ее не следует сбрасывать со счетов. Учитывая скромный бюджет, выделяемый на видеоигры, можно считать, что создатели достигли неплохих результатов. Fork in the Tale поможет вам сменить обстановку, разрядиться, насладиться шутками Роба Шнейдера (если вам понятен разговорный английский). Разумеется, у этой игры полно недостатков. Это и чрезмерная повторяемость сцен и приемов, и ограниченность в выборе и т.д. Но общая оценка остается положительной. Развитие **MPEG**-технологий и стандарта **DVD** сулит интерактивному видео неплохое будущее, и хочется верить, что создатели последующих игр учтут промахи и ошибки своих предшественников.

Главное меню

Каждый раз при запуске игры на экране появляется главное меню. В нем присутствуют следующие функции:

Continue – возобновление текущей игры.

New Game – начало новой игры.

Load Game – загрузка игры, записанной ранее. Если сохранение текущей игры не было сделано, появится напоминание о возможной потере игры.

Save Game – сохранение игры.

Difficulty – смена уровня сложности в игре. Варьируется от самой простой (**Visitor**) до **Hero**. На уровне **Visitor** задачи упрощены, их число существенно меньше. Даже в случае провала вам могут позволить продвинуться вперед. Уровень **Competitor** установлен в игре по умолчанию. Загадки несколько усложняются, больше выбора при движениях. Кроме того, обычно требуется выполнение задач. Самый "непроходимый" — это уровень **Hero**. Здесь требуется безусловное выполнение всех задач. Играя на этом уровне, вы станете свидетелем дополнительных сцен, которых нет в других уровнях. Изменение уровня сложности возможно в любой момент игры.

Options – настройка игровых параметров (см. ниже).

Quit – выход из игры и возврат в **Windows 95**.

Установка игровых параметров (Options)

Direct X – работа в режиме поддержки драйверов **Direct X** установлена в игре по умолчанию.

Compatibility – если графика мерцает или бывают вспышки, попробуйте переключиться на **Compatibility Mode.**

Low Resolution – если видео во время игры тормозит или пропадает синхронизация видео с аудио, попытайтесь перейти на **Low Resolution.**

Enable Midi – включить звуковые эффекты.

Wave – контроль уровня звукового сопровождения (большая часть звуковой дорожки, в том числе диалоги и музыка).

Midi – контроль уровня звуков (основная часть спецэффектов).

Управление

В игре мирно уживается работа мышью и клавишами. Используя мышь, вы ведете игру, реагируете на изменение окружающей обстановки, роетесь в своих воспоминаниях и т.п. Кроме того, в игре задействованы целых две клавиши:

Space – нажав на эту клавишу вы, переведете игру в режим паузы. Чтобы продолжить игру, нажмите Space еще раз.

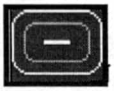
Esc – клавиша Esc выводит на экран главное меню. Чтобы вернуться в игру, кликните по кнопке **Continue**.

Описание пиктограмм

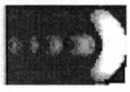
Подавляющее большинство пиктограмм (например, указующие стрелки), задействованных в игре, легко распознаются. Для некоторых нужны дополнительные пояснения.

Пиктограммы действия

Взять предмет.



Внимательно приглядеться.



Блокировать удары соперника.

Удар.

Прыгнуть во время потасовки.

Пригнуться, дерясь с кем-нибудь.

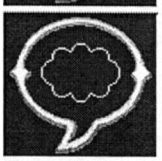
Пиктограммы речи

Ответить на вопрос или сделать заявление.

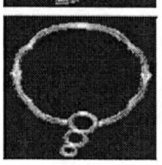
Задать вопрос.

Выразить удивление или восхищение.

Показать гнев или сделать угрожающее заявление.



Освежить память.



Сказать что-нибудь про себя.

Менее часто встречающиеся пиктограммы

Вежливая просьба.

Настойчивое требование.

Вежливый отказ.

Предложение помощи.

Поздороваться или попрощаться.

Просить снисхождения.

Схватить кого-то

Формы курсора

Указующая рука

Кликнув по одной из горячих точек, вы можете совершить действие:

Скрещенные руки – знак ожидания.

Слегка расслабленная указующая рука – время действовать истекает.

Большие пальцы вниз – попытка кликнуть по горячей точке провалилась (мимо или истекло время).

Указующая рука плюс желтая вспышка – вы успешно кликнули по горячей точке.

Разжатая ладонь и предплечье – вам предлагается решить загадку.

Полное прохождение игры

Выдался прекрасный денек, и вы идете по своим делам мимо автомобильной парковки. Внезапно вблизи завязывается потасовка. Двиньтесь вперед, затем остановитесь (**Stay**), помогите женщине (**Help her**) и пихните ногой парня. Последует выстрел в упор. Женщина оденет вам на руку браслет, добавив при этом:

- Возьми его. Это твой единственный шанс. Встретимся на другой стороне.

Между бандитами начинается словесная перепалка. Они надеются "получить его на острове".

На место прибывают последователи Эскулапа. Браслет неожиданно исчезает, а на его месте появляется татуировка Дракона. После чего некий парамедик, сличив татуировки, угостит вас солидной дозой электрошока. Вы переноситесь через портал, соединяющий различные миры, к берегам острова Эзеверон.

Вы обнаружите себя барахтающимся в воде. Выбравшись на берег, вспомните о женщине (**Recall**) и следуйте за ней (**Follow**) к дюне. Спрятавшись на время от погони, поблагодарите ее (**Thank**) и спросите обо всем, что осталось у вас в памяти. Через некоторое время вы попадете в лес. Не отставайте от вашей спутницы, стараясь перехитрить преследователей. Вам надо обставить их трижды, и вы окажетесь в замке. Делайте сохранение после каждой удачной попытки, чтобы не попасть впросак.

Бегите от преследователей (**Run**) и сверните налево. Откройте дверь. В темнице поговорите с Архитектором. Он направит вас в лабораторию.

Сверните вправо от главного входа. По левой стороне вы заметите дверь. В помещении разглядите пристальнее мужчину, сидящего за столом справа от вас. На руке у него знакомый браслет.

Выйдя из лаборатории, закройте решетку перед носом у головорезов. Затем поверните в сторону и возвращайтесь к Архитектору. На экране появится изображение ключа и символ (новый символ будет возникать после выполнения очередного задания). Далее Архитектор "развернет" перед вами волшебную карту. Выберите любое место на ней.

Вы снова повстречаете женщину. На сей раз охоту за вами начнут Амалионы, женское племя, изо всех сил ненавидящее мужчин. Держитесь вплотную к своей попутчице и сразите одного преследователя. Если вам повезет, то вы сможете вернуться в подземелье.

Теперь Архитектор требует, чтобы вы прояснили планы короля. В этом случае вам надо войти через главный вход. Пройдите к оружейной комнате (**War Room**) и подслушайте разговор. Речь идет об уничтожении Амалионов. Возвращайтесь в подземелье и расскажите об услышанном Архитектору. Вновь появится волшебная карта.

Следуйте за женщиной и сразите еще одного преследователя. После чего вернитесь к Архитектору. Теперь вам необходимо разыскать короля. Попав к главному входу, развернитесь и пройдите в сад. Затем остановитесь у террасы (**Stay**) и подслушайте разговор. Задержитесь повторно, чтобы услышать беседу короля и его советника. В подземелье расскажите обо всем Архитектору.

Зловещая улыбка, не предвещающая ничего

Оказавшись в лесу, прикончите одного из королевских воинов. Если вас скрутят и попытаются повесить, не отчаивайтесь. Ведите себя агрессивно (**Defiant, Distract**) и останетесь целы. Под охраной вас доставят в темницу.

Сейчас вам надо разыскать Аризара. Через главный вход поднимитесь по лестнице на второй этаж. Прильните к замочной скважине и прислушайтесь к разговору. Сообщите об этом Архитектору и переместитесь в лес. Используя память, задавайте женщине вопросы. Вы выясните, что зовут ее Наранья. Улизнув от головорезов, отправляйтесь в темницу.

Выполняя новое задание Архитектора, поднимитесь на третий этаж и подслушайте разговор. Неблагодарный даже не позаботится о том, чтобы переправить вас в лес. Кликните несколько раз по выступам, чтобы появилась карта.

В лесу сразите последнего из нападающих (все звездочки на индикаторе слева должны быть закрашены). День сменила ночь. Оказавшись у костра, вы должны решить загадку лесных духов. Она достаточно проста. Ваша цель состоит в том, чтобы избавиться от хаотично двигающихся фигурок и приоткрыть рисунок, замаскированный под ними. Техника решения выглядит так. Начните с верхнего левого угла и медленно двигайте курсор, внимательно следя за любыми изменениями на экране. В какой-то момент вы заметите, что картинка приобрела более ясные очертания. Постоянно экспериментируйте, избегая прямолинейности. Движения должны быть плавными, иначе картинку легко разрушить. Если мышь "тормозит", возьмите ее в руки и аккуратно проверните шарик руками.

Поваляемся на травке.

Как только вы справитесь с задачкой, перед вами предстанет Мершам, страж Эзеверона. Говорите с ним учтиво (**I know you, Now, I'm dead**) затем ударьтесь в воспоминания и расспросите его обо всем. В конце он посоветует вам найти кузнеца.

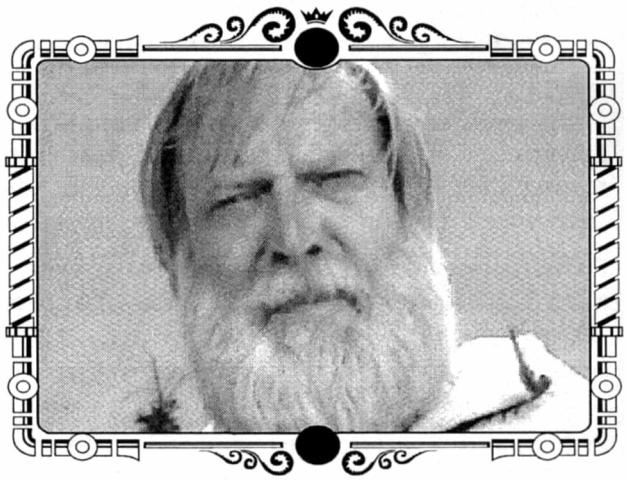
Королевские приспешники продолжают погоню. Следуйте за Нараньей и помогите ей (**Offer help**). Женщина приведет вас к лесной фее Лумасид. Новая загадка практически повторяет предыдущую. В итоге вам достанется хитрая штучка, назначение которой станет понятно позднее. На этом месте завершается первый диск.

С приходом утра следуйте за Нараньей в лес. Посмотрите на Амалионов украдкой. Если вы отстанете от вашей проводницы, то придется сразиться с одним из королевских воинов, плененных племенем Амалионов. Тут, как и во всей игре, остается уповать на собственную реакцию. В конце пути вы окажетесь у дома кузнеца. Стук в дверь бесполезен, видимо, хозяин отсутствует. Войдите внутрь и хорошенько разглядите хоромы. Спустя некоторое время появится хозяин. Невзирая на свою слепоту, он что есть мочи накинется на вас. Старайтесь увертываться от его ударов, и по возможности отнимите у кузнеца его посох. Затем вам надо решить простенькую задачку.

На панели вы увидите рычаг и несколько переключателей. Запомните или запишите последовательность, с какой вспыхивают огоньки, и попробуйте повторить ее. Один из переключателей скрыт под рычагом. Задание постепенно усложняется, стартуя с одной вспышки и финишируя пятью. После того, как задача будет выполнена, силы магии отправят вас в другое измерение.

Слева появится хитроумный приборчик, полученный от феи. Взяв его, вы увидите расплывчатую фигуру. Поводите ее по экрану, стремясь сформировать законченную фигуру. Следите за белой линией, она подскажет вам верное направление. Затем вам останется только точно выбрать отверстие в скале. Попытайтесь не отклоняться от основного маршрута. В конце гонки вас встретит новое испытание. Логика решения этой загадки до конца не ясна. Кликните несколько раз по рисунку, и вы вернетесь в дом кузнеца.

Помогите Наранье. Запомните Сорену, жену кузнеца. В ходе разговора запомните Кэйджа и Конлина. Потом выйдите вслед за Нараньей на воздух. Освежите свою память, припомнив Конлина и остальных. Войдите обратно в дом. Кузнец настоятельно хочет снять ваш браслет. Вы можете согласиться (запомните увиденное). Однако из этого ничего не выйдет. После привычной картинки с медиками Мершам переправит вас в океан.



"Дела давно минувших дней,
преданья старины глубокой."

Чтобы выбраться из воды, используйте следующую тактику. В обычной ситуации плывите вслед за рыбами, а услышав против-

ный шум, сворачивайте в сторону. Увидев перед собой черепаху, можете подплыть к ней. Вы получите дополнительную информацию. Оказавшись на земле, вы встретите королевских головорезов. На этот раз можете не сопротивляться.

"Они сожгли мою деревню."

Можно отказаться снимать браслет. Тогда вам придется побиться с одним из королевских приспешников, захваченных Амалионами. Если вы не встречались с вашим соперником прежде, то вот вам несколько советов. Реагируйте на его действия как можно быстрее. Следите за горячими точками, мелькающими на экране, и выбирайте наиболее правильный вариант. Если уровень вашей энергии недопустимо упадет (об этом будет соответствующее предупреждение), старайтесь увильнуть от выпадов противника, перехватите ногу и т.д. И самое главное — побольше сохранений. Выиграйте два раунда, и вы свободны. Спустя мгновение вы напоретесь на слуг короля.

Они приведут вас на встречу с королем и Кейджем. Затем вас бросят в темницу, где изнывает от скуки эксцентричный Архитектор. Как из рога изобилия посыпятся новые задания. Сперва надо сходить (сгонять!?) в лабораторию. Она расположена вправо от главного входа, дверь по левой стороне (в качестве напоминания). Войдите и поговорите с Конлином. Когда появятся другие ученые, выходите и возвращайтесь к Архитектору. Дальнейшая процедура с магической картой не несет в себе ничего нового. Не бегите в сторону, повстречав воинов короля, так как серьзного ущерба они вам не причинят. В худшем случае вы полежите в гробу с закрытой крышкой.

Следующим заданием от Архитектора станет поиск Короля. Оказавшись у главного входа, развернитесь и пробегите вперед. Вы заметите короля рядом с фонтаном. Подслушайте его разговор с Кейджем. Речь идет об устранении Конлина. Сообщите об этом Архитектору. Снова магическая карта и традиционные приключения.

В следующем случае войдите через главный вход и поднимитесь на второй этаж. Прильните к замочной скважине и прислушайтесь к разговору. Итак, у Аризара есть дочь, которую он разыскивает. Со свежими данными — к Архитектору! Погуляв по острову, вы получите новую директиву.

Укройтесь в саду и станьте свидетелем разговора между солдатами. Они призывают к бунту. Расскажите об этом Архитектору. Последует привычная прогулка по острову. Вернувшись в подземелье, вы получите свежие указания.

В этот раз пройдите через парадный вход и подойдите к оружейной комнате (**War Room**). Аризар приказывает своим подчиненным выследить Наранью. Это было последнее, пятое зада-

Перед боем главное - накушаться мухоморов.

ние. Оказавшись у Архитектора, кликните несколько раз по выступам на диске, чтобы появилась карта. Найдите на ней скалы.

Посетите нашего приятеля-кузнеца. Ведите себя вызывающе (**Sarcastic, Angry**). Появится опция для воспоминаний (**Recall**). Спрашивайте обо всем подряд и, под конец — о **True Power**. Внезапно кузнец изменит свою внешность. Он посоветует вам найти постоялый двор (**The Inn**).

Выйдите из дома и поговорите с женой кузнеца, Сореной. Она даст вам Жезл Дракона (**Dragon Staff**). Возьмите Жезл, кликнув по нему курсором. После чего появится ваша старая знакомая, фея Лумасид. Чтобы стать законным обладателем Жезла, вам придется повторить узор, вырезанный на нем (его вы могли видеть при запуске игры). При положительном результате вы должны увидеть перед собой щит. Именно он защитит вас в сражении с Амалионами.

Ваша цель состоит в том, чтобы следовать за убегающими дочерьми Элизии, отбиваясь при этом от атак назойливых Амалионов. Щит придется изредка подзаряжать. Для этого надо провести линию наподобие зигзага. Значки в левом верхнем углу помогут вам ориентироваться. Выполнив задачу, вы доберетесь до постоялого двора. Здесь придется сменить диск.

Хозяйка постоялого двора (или пансиона, что будет точнее) расположена к приятной беседе. Она старается заговорить вам зубы. Всякий раз, когда она будет хвататься за Жезл, берите его обратно. Элизия пробует обратить ваше внимание на своих дочерей. Ваша задача заключается в том, чтобы выяснить, кто из гостей находится в пансионе. Поэтому кликайте по **Guest** всякий раз, когда эта надпись будет появляться. Сперва надо заказать себе **Dinner**, затем сказать **Smells good**, **Yum!**, **Guest?**, **Flatter**, **See guest?**, **Why?**, **Guest?** Индикатор поможет вам разобраться в ситуации. После этого идите прямиком к лестнице. Используйте жезл, чтобы не подпускать к себе Элизию и ее дочерей. Не вступайте в разговор с ними, ибо они стараются отвлечь вас. Вскоре они отстанут. Далее покопайтесь в памяти и выберите **Help**.

Миновав Элизию, поговорите с Нараньей. Примените **Tracker** (штучку, которую вы получили от феи), чтобы спасти Наранью. Элизия даст вам Магическую Сферу (**Celesphere**). Запомните внешний вид сферы и повторите его при встрече с Лумасид. После этого идите вслед за Нараньей.

Если вы упустите Жезл, придется искать его в лесу. Примените **Tracker**, чтобы выследить девушку с жезлом. Далее бегите за ней, поглядывая на индикатор.

В начале четвертого диска Амалионы захватывают Наранью. Останьтесь на месте, чтобы вызволить ее. Защищайтесь при помощи Жезла. Затем вам предстоит поучаствовать в новой по-

гоне. Для защиты от Амалионов прикрывайтесь Жезлом. Завидев огонь, старайтесь потушить его Магической Сферой. Через некоторое время вы попадете в темницу к Архитектору.

Он хочет, чтобы вы исследовали лабораторию (вправо от главного входа, дверь по левой стороне). В лаборатории вы увидите, как Аризар пленяет Конлина. Сообщите об этом Архитектору. Затем отправляйтесь в лес через волшебную карту.

Противотанковый лук.

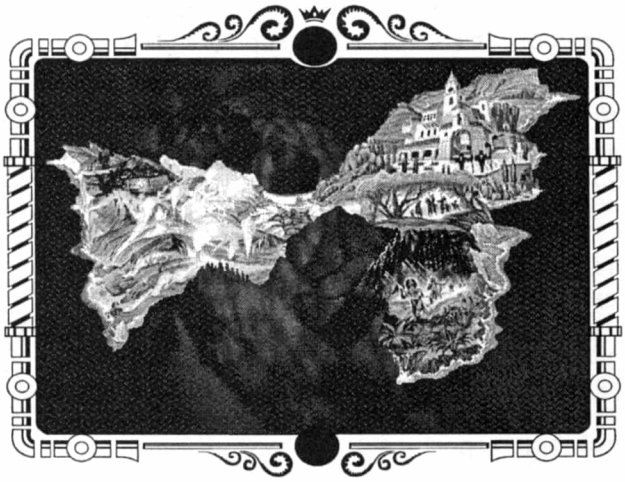
Вы можете повстречать Мершама в белой накидке (также под ней может скрываться Аризар). Мершам посоветует вам защищаться Магической Сферой при нападениях Амалионов. Кроме того, вам придется вновь решить знакомую загадку. Далее вы снова попадете в подземелье.

Архитектор предложит вам разыскать Конлина. Бегите к подземелью (!?) и поговорите с Конлином. Сообщите об этом Архитектору. Затем снова переместитесь в лес. Спустя какое-то время вас захватят Амалионы. Вы ищете Наранью, поэтому при каждой возможности щелкайте курсором по ее имени. В конце концов Амалионы приведут вас к ней. Однако Наранья впала в прострацию и не в состоянии вас признать. Придется пробудить ее, а для этого надо сразиться с ней. Это не совсем обычный бой, так как Наранья все-таки ваш друг. Надо заставить ее очнуться. Ваши возможности в большинстве случаев сводятся к блокам и уверткам. Если заметите, что индикатор выносливости у Нараньи слишком мал, дайте ей время восстановиться. Иначе вы утомите вашу бывшую союзницу, и бой начнется сначала. Через каждые один-два успешных выпада будет возникать опция памяти. Наранья помнит далеко не все, поэтому с выбором надо быть осмотрительным. Вспомните **Gratitude**, **True Power**, **Dragon Portal**, **Inn**, **Elusia** и **Conlin**.

После боя исцелите Наранью, пустив в дело **Tracker**. Выберите **Brave**, **Reason**, затем функцию памяти (**Recall**), **Care** и **Gratitude**. В обмен на Магическую Сферу вы получите **Thunderstone** (Грозовой Камень). Запомните рисунок и повторите его. Следующая загадка окажется исключительно трудной. У костра в лагере вы должны будете пробудить танцовщиц, повторяя барабанный такт. На уровне **Hard** выполнить эту задачу практичеки нереально, поэтому стоит на это время снизить уровень сложности. В правом углу вы увидите вспыхивающие кружки. Щелкая по ним, вы с большим или меньшим успехом разбудите девушек. После этого перед вами появится дымок. Воспользуйтесь Грозовым Камнем. Сделайте так несколько раз, и танец завершится. Пожелайте Наранье доброй ночи и ложитесь спать.

Поутру воины Аризара пленят Амалионов. Подслушав разговор Аризара и предводительницы Амалионов вы узнаете, что они были женаты и имели дочь. После чего Наранья отведет вас к Мершаму. Мершам отдаст вам свою накидку. Это что-то вроде плаща-невидимки. Запомните узор и повторите его. Откуда не возьмись появятся люди Аризара и схватят вас. Вы вновь попали в темницу.

В начале пятого диска Архитектор попросит вас найти короля. Идите в сад (назад от главного хода). Король хочет избавиться от Аризара. Сообщите об этом Архитектору.



Карта далекого мира.

В этот раз надо найти самого Аризара. Идите в главное здание и поднимитесь на второй этаж. Прильните к замочной скважине и подслушайте спор короля с Аризаром. Если вас попытаются схватить, накиньте плащ-невидимку. В темнице расскажите обо всем Архитектору. Щелкните пару раз по картинке.

Вы снова в подземелье. Поговорите с девушкой из племени Амалионов. Через некоторое время появится один из слуг короля, и вас скрутят. Чтобы усыпить его, примените Грозовой Камень. Выходите и снова возвращайтесь в темницу. После привычной процедуры войдите через главный вход к двери на первом этаже. Накиньте плащ-невидимку и войдите в комнату. Там Аризар играет с предводительницей Амалионов. Внимательно помотрите на руки Аризара и заметьте, в какой из них находится бумажка с красной меткой. После этого помогите женщине, дав ей знак с помощью свечи. Свеча здесь соответствует правильной руке. Перед каждой попыткой надо успеть перезарядить плащ-невидимку. После третьей догадки ваш плащ потеряет свою магическую силу. Люди Аризара схватят вас, и теперь играть предстоит вам.

Выберите правильный стиль поведения.

Как и прежде, смотрите на свечи и выбирайте подходящую руку. После трех верных догадок вы увидите нового Аризара. Освежите память (**Recall, Care**). Возьмите его дар, Волшебную Раковину (**Shell**). Запомните ее рисунок и повторите его. Далее отправляйтесь вместе с ним на встречу с Атумом. Неожиданно выясняется, что Наранья — дочь Аризара, а Конлин ее отчим. Спустя несколько минут появляется король с Нараньей. Он хочет завладеть Магической Сферой. Сешара, атаманша амалионов, отдаст ему Сферу. Теперь надо предотвратить взрыв бомбы, который собирается устроить король.

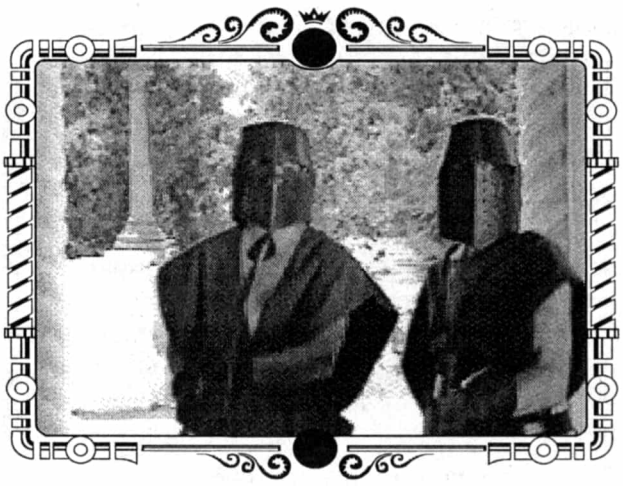
В этот момент вы должны принять несколько важных решений.

Можно отказаться от попытки остановить взрыв и отдать Раковину Мершаму. Можете сами посмотреть, что из этого выйдет.

Если вы не сумеете уничтожить бомбу, король и Кейдж крупно выиграют. Вы встретите их в реальном мире.

Если вы начнете уговаривать Наранью остаться в ее мире, она, вопреки здравому смыслу, пойдет за вами, но видок у нее будет неважнецкий!

Если вы будете убеждать Наранью уйти с вами, она предпочтет остаться, и все кончится по-хорошему.



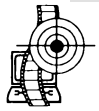
Полиция фэнтэзи-миров.

А бомба обезвреживается так. После входа в туннель возьмите **Tracker**, который укажет вам путь. Старайтесь не задевать кристаллы. Приблизившись к бомбе, возьмите Раковину и откройте прозрачный купол в верхней части механизма. Затем примените **Tracker**, чтобы обнаружить детонатор (верх бомбы). Далее используйте Громовой Камень, чтобы уничтожить его. Нажмите кнопку вверху. После этого поиграйте курсором, пока не появится оформившийся цветок. Затем плащом-невидимкой уничтожьте бомбу окончательно.

Игра почти закончена. Вас отправят в больницу, а после выздоровления вы снова окажетесь на улице, рядом с парковкой машин. Как будет выглядеть уличная сценка, зависит от ваших предыдущих действий.

Fox Hunt

Охота на лис



Издатель	**Capcom Co Ltd.**
Производитель	**Capcom Inc.**
Год выпуска	**1996**

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Операц. система	**только W95**
Объем	**3CD**
Графика	**высокое разрешение**
Ролики	*основа игры, живое видео*
Задние планы	*живое видео*
Оперативный 3D синтез	*не используется*
Управление	*клавиатура и мышь*
Особые требования	*отсутствуют*

РЕЙТИНГ

Суть игры	*молодой начинающий секретный агент поневоле вмешивается в довольно комические планы спецслужб Россси и США*
Мир игры	*реальный современный мир, насыщенный комедийно-приключенческими наворотами*
Тип игры	*интерактивное кино, игрок направляет развитие сюжета*
Атмосфера игры	*веселая, непринужденная и бодрящая*

Графика	*отличные съемки*
Звук	
атмосфера	*безусловно*
музыка	*классно*
шумы, эффекты, голоса	*замечательно*
Концепция	*прелестная*
Заставка	*так себе*

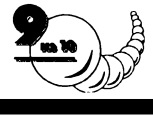
Оригинальность	
на сегодня	*очень оригинально*
на момент появления	*ужасно оригинально*
кроме игр той же серии	*нет таких*
Сюжет	
игровой мир	*хорош*
предистория	*надуманная*
вживаемость в процесс	*весьма*
набор вооружений	*ничего*
общее впечатление	*профессионально*
Жестокость	*юмористическая*

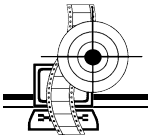
Очень удачно снято именно как фильм. Прекрасно соблюден баланс между игрой и фильмом. Замечательные актеры.

Имеются очень труднопроходимые моменты. Желательно знание английского с голоса.

Один из лучших образцов жанра интерактивного кино

общий
рейтинг





ИНТЕРАКТИВНОЕ КИНО

Интерактивное шоу Fox Hunt было выпущено американской фирмой Capcom в 1996 году. И получилось весьма удачным. Казалось бы, игра, в основе которой лежат живые съемки, ставит авторов в узкие рамки, до предела сужая творческое пространство, жизненно необходимое для создания качественного продукта. И действительно, наполненные видео игры, как правило, прямолинейны по сути и примитивны по существу. В сценарии таких шедевров невозможно найти малейших отклонений от заданной линии; события управляют игроком, а не игрок событиями. Fox Hunt ни в коем случае не избежал общей участи аналогичных игр. Возможности CD-ROMов не безграничны, а до DVD пока далеко. Надо отдать должное авторам — они постарались на славу. Что выделяет игру на фоне подобных продуктов? Во-первых, Fox Hunt может быть пройден в двух режимах, которые существенно отличаются друг от друга. Во-вторых, даже внутри одного игрового режима случаются отклонения, порой ведущие к непредсказуемым последствиям. Конечно, вы не сможете направить реку по новому руслу, но слегка изменить течение игры вам вполне по силам. И наконец, впечатляет размах, с которым Capcom взялась за дело. Создатели игры не поскупились в средствах, задействовав в съемках видных голливудских актеров. В их числе Джордж Лейзенби, известный по исполнению роли суперагента всех времен и народов Джеймса Бонда, играющий агента Чонси, Тимоти Боттомс (Фрэнк) и Льюис Аркетт (агент по кличке Вольф). В игре много классной стильной музыки. Среди исполнителей, чьи творения были использованы в игре, оказались такие популярные коллективы, как Average White Band и Faith No More. Звуковая дорожка к игре была выпущена отдельным компакт-диском, а это вообще уникальное явление.

Немного подробнее о сюжете. Как известно, fox hunting — это старинная забава английских джентльменов. Первые упоминания о ней восходят к временам короля Эдварда Второго, правившего в начале четырнадцатого века. Спустя три столетия, охота на лис прочно вошла в моду. Специально для нее выводили новые породы собак, самая распространенная из которых, фокстерьер, хорошо прижилась и в нашей стране. Незаметно чисто английское развлечение перешагнуло через океан, и одно время его поклонником был сам Джордж Вашингтон. С тех пор утекло немало воды. Меняются времена, меняются и нравы. Охота на лис более не числится среди наиболее изысканных развлечений. У нее появилось множество противников со стороны защитников окружающей среды. Однако до полного вымирания пока далеко. Более того, современный мир вносит неожиданные коррективы ...

Вы — Джэк Фремонт, молодой бездельник, испытывающий острую нужду в средствах. Срок платы за квартиру давно истек, а хозяин настойчив до неприличия. Джэк прекрасно разбирается в телешоу, наизусть помнит фрагменты лучших из них. Его наблюдательность и память, в сочетании с хорошей физической подготовкой, позволяют с легкостью решать самые серьезные задачи. А события уже на пороге. И такого вы не видели в самом изощренном фантастическом триллере! Некий полковник КГБ по кличке Фокс (Лиса) засылается в Штаты с беспроигрышным заданием. Фокс должен добиться снижения качественного уровня программ американского телевидения, замены высокохудожественных программ низкопробными шоу. Цель подобной политики состоит в подрыве моральных устоев буржуазного общества, подмене нравственных ценностей вульгарными фетишами. Проводя эту линию в жизнь, Фокс, скрывающийся под вымышленными именами, пишет сценарии для TV, которые, с легкой руки продюсеров, превращаются в бесчисленные теледешевки. Значительная часть рынка поставлена под контроль, но перемены политического курса в Советском Союзе смешали карты. Внезапно со-

Знакомьтесь - Джек Фрэмонт

ветское телевидение становится полной копией западного, напрочь забыв при этом о некогда достигнутых вершинах. Неразбериха, царящая в постсоветский период, приводит к утрате контроля за ядерным вооружением. В руки Фокса попадает диск, содержащий коды для запуска ракет. Ракеты способны уничтожить Лос Анжелес за сорок восемь часов. За диском развернута настоящая охота. Среди ее участников сотрудники ЦРУ, обеспокоенные сокращениями финансирования, а также русский по кличке Вольф (Волк). В планах Вольфа стоит разрушение телекоммуникаций Лос-Анжелеса и основание глобального телецентра со штаб-квартирой в Москве. Сотрудники ЦРУ привлекают к поиску Джэка. Им не нужен настоящий секретный агент. Их интересует обычный парень, не привлекающий внимания. По завершении миссии Джэку обещано сто тысяч долларов, из которых целых пятьдесят выплачивается вперед. От такого предложения невозможно отказаться, и Джэк приступает к выполнению задания. Но кажется, ЦРУ ведет двойную игру. Джэку придется туго, и в трудную минуту ему просто необходима поддержка. Агент Чонси, сотрудник британской МИ-5, готов прийти на выручку. Кроме того, некая молодая особа явно неравнодушна к Джэку. Так начинается Fox Hunt.

Пару слов о правилах игры. Fox Hunt — это интерактивное шоу. Вы смотрите фильм с участием живых актеров, который, в некотором роде, сами и создаете. Когда Джэк находится перед вами, ваши возможности ограничиваются просмотром (или промоткой) игровой сцены. Если картина изменилась, и на экране вид от первого лица, пора действовать.

Fox Hunt не терпит промедлений. Любая бесцельная задержка способна привести к непредвиденным результатам. Будьте готовы к внезапным поворотам событий, ведь игра полна сюрпризов.

"Парень, учти - со мной штуки плохи"

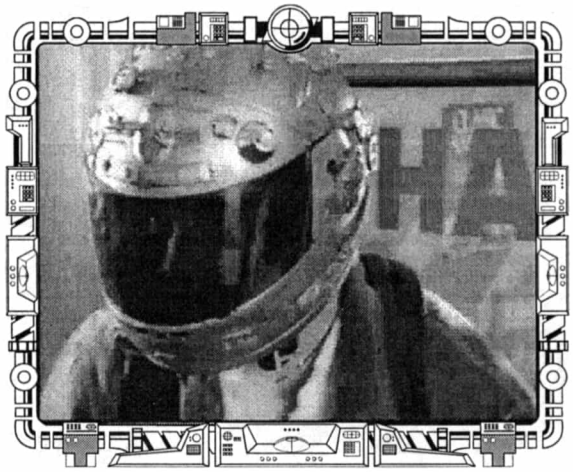
Управление в игре

Главное меню

Главное меню (**Fox Hunt Central Services**) появляется на экране всякий раз, когда вы запускаете игру. Непосредственно во время игры вы можете воспользоваться услугами главного меню, нажав кнопку [X]. Вам предоставлены следующие возможности:

Strategy/Action

Игра Fox Hunt может быть пройдена в двух режимах — стратегии или действия. В первом из них вы концентрируете свое внимание на исследовании местности, сборе предметов, изучении полученной информации и т.п. В стратегическом режиме к вам не будет предъявлено особых требований во время эпизодов, наполненных действием. Напротив, сделав упор на режиме действия, вам придется продемонстрировать мастерство в стрельбе, потасовках и прочих подобных прелестях. В то же время ваши промахи в стратегическом плане будут караться с большим снисхождением. Выбор между режимами может быть произведен только при начале новой игры.



В таком шлеме не страшно биться головой об стену

New

После выбора игрового режима вы можете приступить к новой игре.

Resume

Прервав игру на какое-то время, вы сможете возобновить ее, воспользовавшись функцией **Resume**.

Save

Сохранение текущей игры (происходит в стандартном окне Windows). Необходимо отметить, что в некоторых эпизодах сохранение не будет произведено успешно. Так, вы не сумеете записать игру во время поездки по больничным лабиринтам.

Фрэмнонт умеет говорить комплименты

Restore

Открытие ранее сохраненной игры (происходит в стандартном окне Windows).

Configure

Здесь вам дается возможность изменить рабочие клавиши, заданные по умолчанию. Более подробно об этом читайте в разделе 'Управление'. Кроме того, вы можете уменьшить размер игрового окна (**Show Small Video**). Эта функция, скорее всего, понадобится обладателям слабых машин. Изменение размеров ок-

"Говори, на кого работаешь?"

на вступит в силу при очередном запуске игры. Нажмите **OK**, чтобы утвердить произведенные изменения, или **Cancel** для отмены.

Credits

Краткая информация о создателях игры.

Quit

Выход в Windows. Перед выходом вам будет предложено сохранить игру, если вы не сделали этого заранее.

Режим предварительного просмотра

Если у вас возникло желание предварительно ознакомиться с некоторыми интерактивными фрагментами второго или третьего дисков, не вступая непосредственно в игру, воспользуйтесь функцией **Preview**. Для этого вставьте в дисковод второй (или третий) диск и загрузите игру. Вы получите подсказку, сообщающую, что вы не продвинулись до соответствующего диска. Кроме **Preview** у вас будет возможность продолжить ранее сохраненную игру, а также начать новую. Следует помнить, что сохранение в режиме **Preview** невозможно.

Управление

Основным средством управления в Fox Hunt является мышь. В то же время, в отдельных интерактивных сегментах необходимо пользоваться клавиатурой. Пользователь имеет возможность составить собственную конфигурацию клавиш, используя функцию **Configure** из главного меню. Клавиши [X], [Tab], [Space] являются зарезервированными и изменению не подлежат. Далее дан список клавиш, установленных по умолчанию и их аналог при игре мышью (когда возможно).

Поиск

[←] (левый край экрана + кнопка) — повернуться влево

[→] (правый край экрана + кнопка) — повернуться вправо

[↑] (верх экрана + кнопка) — пройти вперед

[Enter] (центр экрана + кнопка) — произвести действие

Лабиринты

[←] (левый край экрана + кнопка) — свернуть влево

[→] (правый край экрана + кнопка) — свернуть вправо

Карточная игра в Blackjack

[←] (левый край экрана + кнопка) — выбрать левую колоду карт.

[→] (правый край экрана + кнопка) — выбрать правую колоду карт.

[Enter] взять карту.

Онлайновое шоу

[←] вариант ответа с указателем, направленным влево.

[→] вариант ответа с указателем, направленным вправо.

Гонка в туннелях

[←] свернуть в левый туннель.

[→] свернуть в правый туннель.

[↑] повернуться вокруг оси.

[Enter] выстрелить.

Схватки

[←] повернуться к сопернику слева.

[→] повернуться к сопернику справа.

[↓] развернуться.

Num-pad 1 — удар рукой.

Num-pad 2 — блок.

Num-pad 3 — удар ногой.

При использовании цифровых клавиш необходимо включить [NumLock].

Автомобиль — не роскошь, а средство передвижения

Полное прохождение

Комната Джэка (эпизод первый)

Обойдите все помещение, стараясь ничего не упустить. Как вам уже известно, Джэк — большой любитель голливудской кино- и телепродукции, поэтому внимательно рассмотрите рекламные постеры, украшающие стены апартаментов Джэка. Отрывки из всяческих телешоу, показанные по TV, а кроме того, постоянно прокручиваемые на "страницах" любимого спутника Джэка, в видеокниге, могут содержать полезные сведения, и если ваш английский достаточно хорош, держите глаза и уши открытыми.

Соберите все предметы, которые имеются в комнате. В первую очередь это касается видеокниги, ножа и ключей. Нож вы найдете на кухонном столе, ключи спрятаны в кресле.

Если вы попытаетесь открыть входную дверь, в окно влезет Толстяк Фредди (**Fat Freddy**). Стычка с ним предлагается вам в качестве разминки, поэтому прилагать особые усилия нужды нет. В схватке с ним неплохо работают блоки и удары ногами (в которых Джэк особенно хорош). Если Фредди окажется сильнее, запомните, в какое окно он выпрыгнет.

"С чего вы взяли, что я работаю на КГБ?"

Телешоу

Далее Джэку предстоит участвовать в онлайновом телешоу, проводимом по формуле вопрос-ответ. В этот раз Джэк самолично выдаст требуемые варианты ответов. Интерактивное шоу ждет нас впереди. Поблизости находятся Аллан и Аллен, оба сотрудники ЦРУ. Не дав Джэку ни секунды времени, чтобы насладиться победой, они всаживают в него изрядную дозу снотворного. Очнувшись, Джэк окажется в подсобном помещении цветочного магазина.

Контракт с ЦРУ

В комнате берите все, что попадется под руку. Особую ценность имеют кредитная карточка ЦРУ (она находится в куртке) и кусок лепешки (секретное оружие ЦРУ).

Попытка использовать компьютер (либо конец отведенного для этого участка времени) приведет к тому, что к Джэку присоединится целая компания, состоящая из уже упомянутых выше Аллана и Аллена, а также нескольких более высокопоставленных сотрудников ЦРУ. Из их разговора становится понятно, что Джэка ждут важные дела. Ему предстоит найти секретные коды для ракет, угрожающих Лос-Анджелесу. Снова снотворное, и Джэк просыпается в собственных покоях.

Комната Джэка (эпизод второй)

В зависимости от предыдущих действий вы можете еще раз встретиться с Толстяком Фредди. Этот комический персонаж утверждает, что умеет летать. Остается только пожелать ему мягкой посадки.

Не спешите выходить из комнаты, ибо это действие способно ускорить события. Найдите пулю на столе и обязательно возьмите нож, если это не было сделано раньше. Непременно воспользуйтесь компьютером. Джэк использует карточку ЦРУ, и вы сможете прочитать досье, содержащее много познавательного. Используйте мышь, чтобы пролистывать страницы, и клавишу Esc для выхода. Исследуя помещение, обязательно воспользуйтесь функцией сохранения игры.

Эпизод завершится, когда в комнату войдет Фрэнк. Он вооружен, и с ним лучше не связываться. Не мешкая, повернитесь к окнам и попытайтесь выпрыгнуть. Необходимо использовать окно, через которое улизнул Фредди. Однако вы можете ошибиться, и Джэк разобьется. При таком исходе дела загрузите записанную игру и испытайте другое окно. Когда вам повезет, Джэк благополучно приземлится среди цветов. Сделайте сохранение и продолжайте игру.

"Нет, я не пойду ужинать с тобой сегодня вечером"

В саду

После падения Джэку все еще угрожает опасность. Помочь ему готов владелец турбюро (каким-то образом оказавшийся в курсе событий). Он снабдит Джэка супершлемом, реагирующим на ДНК и выдающим информацию на графический дисплей.

Все, что требуется сделать Джэку, это преследовать Фокса (фигура в красном) и делать повороты вслед за ним. Кружок, в котором фокусируются передвижения Фокса, сам подскажет вам направление для поворота.

Фрэнк все-таки успеет пристрелить Фокса, но диск, содержащий секретные коды, и, что также неплохо, куча денег достанутся Джэку. Эпизод закончится, когда симпатичная молодая особа по имени Лиза предложит Джэку свою помощь. Джэк симулирует потерю сознания, и оба они окажутся в больнице.

Он еще не знает, что горный склон заминирован

Больничный лабиринт

В коридоре больницы "пришедшего в себя" Джэка встретит агент по кличке Чонси (его вы могли запомнить по сцене заключения контракта). Чонси (что может быть переведено как "Счастливчик") готов помочь, однако плохие парни, переодетые медсестрами, уже взяли след. Необходимо удирать, и Джэк, словно заправский экстрасенс, "излечивает" парализованного старика, прикованного к креслу-каталке. Проявив завидную изобретательность, Джэк приделывает к креслу двигатели и бросается наутек. В этот момент лучше сохранить игру.

Задача заключается в том, чтобы выбраться из больничного лабиринта. В больнице несколько этажей, соединенных между собой лифтами.

"Агенты КГБ - они повсюду"

Пассажирские лифты легко отличить от грузовых — они освещены изнутри. Джэку нужно добраться до первого этажа, где (что вполне естественно) он сможет найти выход. Нужно отметить, что лифты, как и в реальной жизни, ездят не только вниз, но и вверх, поэтому в больнице несложно заблудиться. В режиме стратегии вы начнете заезд со второго этажа, а при игре в режиме действия — с третьего. При прохождении лабиринтов могут быть даны некоторые рекомендации. Обратите внимание, что на вынужденные повороты (т.е. когда Джэк может элементарно вмазаться в стену) ссылок не делается.

Режим действия

Не поворачивая без нужды, доберитесь до "Т"-образной развилки и сверните налево. Дорога сама выведет Джэка к лифту. На втором этаже на подобной же развилке поверните направо. Очередной лифт доставит Джэка на первый этаж. Это наиболее сложный участок. Игнорируйте первое разветвление. На втором поверните направо, а на третьем налево. Лабиринт успешно преодолен!

Режим стратегии

Аналогично предыдущему, за исключением пункта, относящегося ко второму этажу.

Закончив сцену в больнице, сохраните игру. В машине Джэк просмотрит диск, используя свою любимую видеокнигу. Фокс скажет, что поиск кодов надо продолжить в Лас Вегасе.

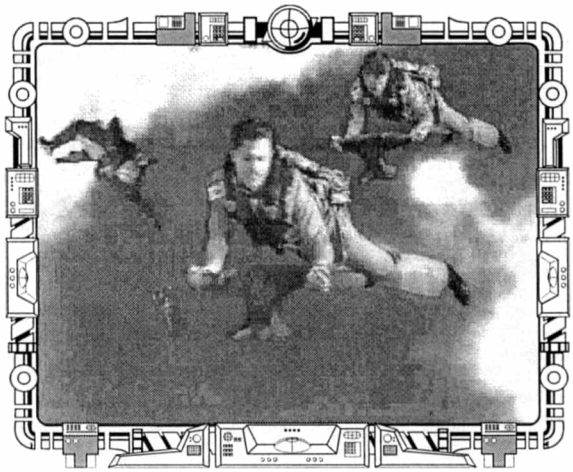
У цветочного магазина

Именно там запланирована передача диска с информацией. Аллан и Аллен готовы получить диск, но происходит накладка. Связной, который был должен передать диск из рук в руки, решил надуть агентов, всучив им фальшивку. Однако провести видавших виды агентов не так-то просто. В результате связник получает пулю в голову, а Джэку, издали наблюдавшему за происходящим, пора подумать о себе.

А вдруг парашют не раскроется?

Попытка подойти к агентам закончится плачевно, но и бежать к машине пока рано. Зайдите в магазин экспресс-доставки (**Six Hour Express**). Если вы не сделаете этого, то на досмотре в аэропорту у Джэка отберут деньги. Помимо этого взгляните на рекламный постер и запомните

число хижин, изображенных на нем (оно может быть различным). Затем садитесь в машину, которая доставит Джэка в аэропорт. Здесь возможны два варианта. В первом случае Джэк окажется в столице развлечений Лас Вегасе, во втором его ждет вояж в заснеженные горы Колорадо.



А до земли еще далеко

Лас Вегас (эпизод первый)

Эта сцена, скорее всего, появится при игре в режиме действия. После разговора с переодетым àla Элвис Пресли агентом Чонси Джэка ждет схватка с четыремя танцовщицами. Тактика боя против них может быть разной, но наиболее простая выглядит так:

С первыми двумя использовать только блоки. Против третьей применять удары руками. Для последней танцовщицы достаточно единственного блока.

Крайне важно правильно выбрать момент для ответного действия. Обычно парировать выпады очаровательных соперниц надо спустя мгновение после того, как они начинают двигаться. Кроме того, нельзя упускать из виду изменение выражения лица танцовщиц — подчас может понадобиться моментальная реакция.

Далее Джэк и его спутница должны покинуть сверкающий огнями Лас Вегас. Но перед тем, как сделать это, непременно посетите магазин экспресс-доставки. После магазина не забудьте сохранить игру.

Отель Аспен

Оказывается, что Джэк не только знаток телепрограмм, но и отличный горнолыжник! Остается только слегка помочь ему. Сперва разберитесь с указателями. Вспомните число хижин на рекламном постере и выберите правильное направление.

На трассе слалома заворачивайте влево перед голубыми флажками и вправо перед красными. Объезд флажков требует от игрока особой аккуратности. Завороты надо производить своевременно. В противном случае Джэк рискует слететь с обрыва. В конце трассы Джэк найдет записку от Чонси, в которой дается совет проверить лыжные палки. Стоит ли удивляться, что в руках у Джэка оказывается мощное оружие, а его чудесный супершлем снова с ним. Сделайте сохранение, чтобы избежать ненужных повторений.

При стрельбе по лыжникам огонь ведется нажатием левой кнопки мыши. Фигурки противников прекрасно видны, но время на прицеливание крайне ограничено. Желательно избегать промахов, ведь нескольких раз будет достаточно, чтобы все началось заново. Если вы окажетесь на высоте, Джэку достанется золотая медаль (в режиме действия в Джэка могут попасть не более двух раз). Закончив стрельбу, в очередной раз запишите игру. После этого, как обычно, посетите магазин экспресс-доставки.

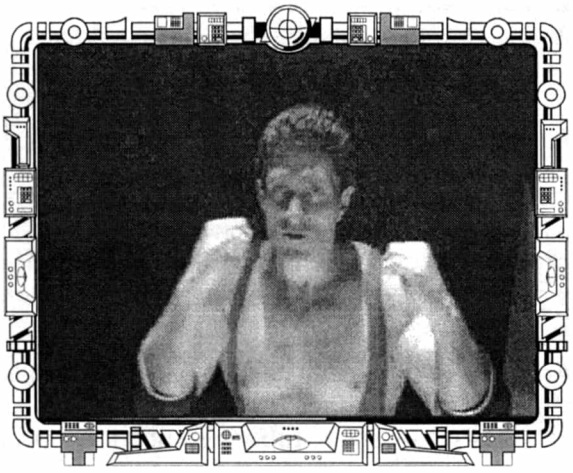
N.B. Стать обладателем золотой медали — задача не из легких. Если она оказалась вам не по зубам, попробуйте схитрить. Гарантий нет, но может сработать. Начав заезд, сохраните игру. Затем загрузите ее и нажмите паузу, как только четко увидите первого стрелка. Спокойно возьмите его на прицел и стреляйте. Проделайте схожую операцию с оставшимися парнями и получайте золотую медаль!

Дружеская беседа

Стрельба по летающим мишеням

В самолете Джэк встретит одного из своих кумиров, ведущего популярных телепрограмм. Но и он оказывается причастен к предстоящему уничтожению Лос Анжелеса. Желающий поставить всю телеиндустрию под личный контроль, Эдисон Петтибон попытается остановить Джэка. Из самолета действие переносится в открытое пространство. Уже паря в воздухе, Джэк находит записку от Чонси, где последний любезно советует Джэку поискать в кармане пистолет.

Беспорядочная пальба из него может закончиться плачевно для Джэка, так как количество пуль ограничено, и их надо беречь. Стрелять следует единичными выстрелами, причем только по фигуре Эдисона и падающим наковальням. Неизвестно откуда взявшийся Фрэнк будет создавать помехи — просто игнорируйте его.



"Ну что, хочешь подраться?"

Лас Вегас (эпизод второй)

После встречи с Чонси, разодетого под служащего казино (в одном из вариантов), Джэку предстоит прогулка по гримерным комнатам. В альтернативном варианте Джэк сперва примет участие в интерактивном онлайновом телешоу. Вопросы рассчитаны на знатока телепродукции, каким, вне всяких сомнений, является Джэк. Недаром в его комнате было столько рекламных плакатов. Правильные ответы выглядят так:

Know It All
His Stethoscope
Her Feather
The Water And Cattle
Mephistopheles Woods
Visually Impaired

Закончив онлайновую игру, стоит сохраниться. Затем Джэк отправляется в гримерные комнаты.

Что может быть страшнее похмелья?

Вам надо обойти все комнаты, собирая все, что попадется под руку. Среди предметов должны быть синее перо, нож и пуля. Пройдя через гримерные, поднимитесь по лестнице. Подойдите к столу и сдвиньте в сторону фишки. Затем, применив перо, Джэк (а вместе с ним и вы) узнает, какая колода карт должна быть выбрана позже. **Left Deck** означает, что надо выбрать левую колоду, а **Right Deck** — правую. На другой стороне стола возьмите фишку. Не задерживайтесь в этом зале слишком долго и не подходите к играющему на автомате Вольфу. Последствия могут быть весьма печальными. Возвращайтесь обратно тем же путем, каким и вошли, т.е. через люк. Пройдите через гримерные, чтобы завершить очередной интерактивный эпизод.

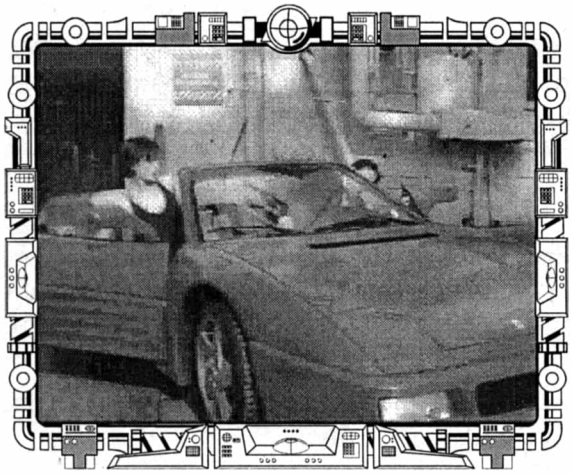
Аллан и Аллен затащат Джэка в подвальное помещение, где деньги, ссыпаемые простаками в игровые автоматы, так и текут рекой (вот откуда черпает средства ЦРУ!). Агенты попытаются утопить Джэка в монетах, но кусок лепешки ("секретное оружие", если вы помните) выручит его. Затем Джэк встретится с Чонси-барменом и со знакомым ему сотрудником ЦРУ. Последний пообещает выручить Джэка в игре в **blackjack** (или, попросту говоря, очко) против Вольфа.

Перед началом партии посмотрите клип и запомните движение (человек проводит рукой по лицу), которое сделает актер. Агент поможет Джэку с первыми двумя сдачами (нужно просить дополнительную карту). Затем Вольф заподозрит неладное и начнет сдавать сам. Если он сделает движение, аналогичное актеру из шоу, берите карту. Если нет — уступите ход сопернику (т.е. просто ничего не делайте). В итоге Джэк выиграет кучу наличных, но его уже дожидается Фрэнк.

Схватка с Алланом и Алленом

Джэк, скованный цепью, узнает много интересного. Оказывается, Лиза работает на ЦРУ, а те, в свою очередь, связаны с Вольфом. Чонси умудряется передать Джэку записку, содержащую недвусмысленный намек — **Shoot the special** (стреляй в special). Но что такое special? Не пройдя и двух шагов, Джэк находит блюдо из утки с пометкой **Today's Special — Peking Duck** (специальное предложение — утка по-пекински).

Мгновение спустя, Джэку предстоит сразиться с Алланом и Алленом. С ними стоит придерживаться такой тактики. Когда кто-то из них пытается атаковать — ставьте блок. Если соперник разминается — атакуйте. Разделавшись с одним, поворачивайтесь ко второму и продолжайте. Если постараться, то пройти их не так-то сложно.



Может быть, в машине установлено взрывное устройство?

Перестрелка в логове Вольфа

Джэка задерживает полиция, но Чонси вновь на высоте. С помощью Толстяка Фредди Джэк находит коды для запуска ракет. Вместе они отправляются к Вольфу. Вольф раскрывает свои карты. Скоро ракеты, запущенные по ошибке, сотрут Лос Анжелес в порошок. Управление мировыми телекоммуникациями перейдет в Москву. Будет создан Internet (знакомое название?!). Власть над индустрией развлечений способствует процветанию России. Незаметно, чтобы Джэк согласился с этой концепцией.

Завязывается перестрелка, где Джэку и Чонси противостоят явно превосходящие силы противника. Достаточно четких одиночных выстрелов, чтобы безболезненно расправиться с неприятелем.

Бой с гладиаторами

Вольф находит новое испытание для Джэка. Три агрессивно настроенных здоровяка берут Джэка в кольцо. Выглядят они впечатляюще, но дерутся крайне неумело. Против них следует применить простейший метод — играть на опережение. Едва завидев противника, наносите удар (лучше всего ногами). Забив одного, поворачивайтесь ко второму и так далее. Через некоторое время вездесущий Чонси придет на подмогу.

Игра на аркадном автомате

Джэк находит игровой автомат с надписью Fox Hunt. Это обычная стрелялка, где мишенями служат лисы и утки. Вспомним совет Чонси — **shoot the special**. Стреляйте только по уткам.

Стычка с Фрэнком

Фрэнк — это последнее препятствие, которое отделяет Джэка от Вольфа. И он сделает все, чтобы задержать вас. Дерется он впечатляюще, поэтому воспользуйтесь отличной реакцией Джэка. Как и в схватке с гладиаторами, делайте упор на опережение. Результат целиком и полностью зависит от быстроты ваших действий. После того, как Фрэнк повержен, Лиза (как оказалось, дочь Фокса) приостановит запуск ракет.

Сидя за рулем не стоит овлекаться

Езда в туннеле

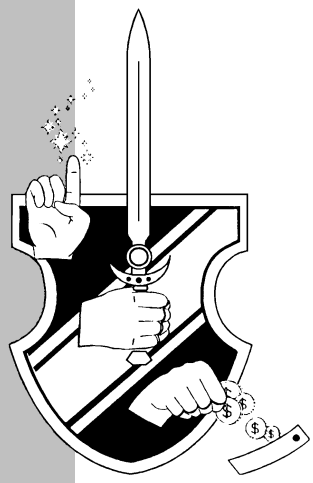
Чонси и Джэк практически взяли Вольфа, но тот успевает сесть в хитроумный аппарат и скрыться в туннеле. И не помышлявший сдаваться Джэк бросается вдогонку. Гонка в туннеле может оказаться достаточно изнурительным занятием. Кроме Джэка и Вольфа, в заезде принимают участие еще несколько машин. По Джэку периодически ведется огонь, от которого необходимо уворачиваться.

Попробуйте такой способ. Если за вами увязался “хвост”, используйте переворот, чтобы избежать прямых попаданий. В туннеле две ветки; сверните в ту, которая лучше освещена. Это что-то вроде внешнего кольца. Вы пропускаете оппонента вперед, затем смотрите, куда он повернул, и отправляетесь вслед за ним. Если увидите перед собой огни машины противника, немедленно стреляйте. В конце концов, вы вынудите Вольфа остановиться.

На этом игра заканчивается. Джэка ждут заслуженные почести — лицензия на убийство, роскошная Ferrari и, разумеется, Лиза.

Немного на прощание

В заключение, по традиции, несколько слов о недостатках. Как выражаются там, Annoyances and Bugs. Игра, которая может похвастать напряженным увлекательным сюжетом, популярными актерами, запоминающейся музыкой способна заинтриговать и опытного, видавшего виды геймера. Не стоит забывать о таком понятии, как американский юмор. Любой, кто видел хотя бы парочку штатовских комедийных фильмов (а может ли быть по-другому?), знает, о чем речь. Fox Hunt пронизан смешными сценками от начала и до конца, но до перебора вроде не дошло. Стоящая штучка, решили вы? Без вопросов. Маленькие неприятности возникают, когда начинаешь работать в меню. К примеру, конфигурация клавиш, составленная авторами, неудобна, а попытки составить свою раскладку могут привести к тому, что возврат к первоначальной схеме окажется невозможен! Некоторые клавиши, заявленные создателями как рабочие, благополучно бездействуют. А еще круче происходит сохранение. Этак запишешь игру, а при попытке **Restore** получаешь дела давно минувших дней. Впрочем, эти претензии достаточно мелки для того, чтобы негативно повлиять на ищущего очередной лакомый кусочек потребителя. Игрушка действительно хороша. Она спасет вас от скуки, снимет напряжение и предоставит возможность почувствовать себя простым американским парнем. А это не так-то мало.



САГА HERO'S QUEST

САГА HERO'S QUEST

Достаточно редко встречаются игры, органично и непринужденно совмещающие различные игровые жанры. Нет, нельзя сказать, что таких игр нет вовсе — удачные гибриды время от времени радуют геймеров. Но, как правило, создатели игр стремятся совместить такой незамысловатый жанр как аркада, например, с приключенческими играми — в итоге появляются игры, которые мы относим к жанру динамические приключения (Alone in the Dark, Resident Evil) или, скажем, скрещиваются аркада и ролевик — в результате появляется очередная игра-крошилка, в которой герой неустанно рубит монстров в капусту в режиме реального времени и получает за это очки опыта, с каждым новым трупом чуть круче, чем было раньше (Diablo, Hexen 2, MageSlayer). Примеров подобных игр можно привести великое множество. А вот примеров игр, в которых гармонично сочетаются неаркадные жанры, увы, можно привести несколько меньше. Попытка совместить, например, стратегию и ролевик приводит, как правило, к появлению великолепной стратегической игры, где элементы ролевой игры сводятся к неразличимому невооруженным глазом минимуму (яркий пример — Heroes of Might & Magic). А были ли удачные попытки совместить приключенческие и ролевые игры? Да, были, разумеется были, и об самой удачной из них и пойдет речь в нашей книге.

Всем хороши приключенческие игры (имеется в виду — хорошие приключенческие игры) — к вашим услугам и тщательно продуманный сюжет, и нетривиальная последовательность действий, необходимая для достижения успеха, и яркие колоритные герои. Но... сюжет может быть и превосходным, но слишком уж жестко заданным — события, придуманные создателями игры, обязательно произойдут, хочется вам этого ли нет, для того, чтобы дойти до благополучного финала, вам нужно совершить четко определенные действия, к тому же герой совершенно не меняется по ходу игры, каким он был в начале, таким же он добирается и до финала.

В же ролевых играх к вашим услугам обширный игровой мир, в котором вы можете двигаться в любом направлении, куда взбредет в голову, по мере истребления чудищ герой получает очки опыта, за счет чего становится все круче и круче — зеленый юнец, только что узнавший, с какого конца берут в руки меч, к концу игры может стать всесокрушающей машиной смерти, а начинающий маг, только-только освоивший примитивные азы своего искусства, в скором времени становится профессионалом, способным мановением руки превращать в пепел вражеские армии. Но... и тут не обходится без весомых "но" — компьютерные ролевые игры, в отличие от ролевых игр некомпьютерных, страдают именно от недостатка ярких сюжетных коллизий — общение с другими персонажами сводиться либо к обмену ограниченным набором реплик ("Сколько стоит этот меч?", "Я хочу снять комнату в твоей таверне"), либо (что происходит намного чаще) — к обмену сокрушительными ударами или смертоносными боевыми заклинаниями — герой (или команда героев) просто бродит по просторному игровому миру, уничтожая разного рода нечисть, время от времени отдыхает, восстанавливая силы для новых убийств, покупает или находит в укромных местах оружие и полезные предметы, а в конце концов отправляет в небытие какого-нибудь зловредного колдуна или демона. И поболтать-то не с кем, и подумать не над чем, да и вообще скучно. Но вот если соединить яркий, хорошо продуманный сюжет приключения со свободой действий ролевика — согласитесь, это совсем иное дело.

И по сию пору, непревзойденной по игровому интересу и естественности совмещения двух игровых жанров является знаменитая серия фирмы Sierra — Hero's Quest (он же Quest for Glory).

Heroes Quest 1: So you want to be a Hero?

Приключения для героев 1: итак, ты хочешь стать героем?

Издатель	**Sierra On-Line**
Производитель	**Sierra On-Line**
Год выпуска	**1989/92**

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Операц. система	**только DOS**
Объем	**2.6 Мб RIP 2.5 Мб ZIP (EGA), 6.9 Мб RIP 6.5 Мб ZIP (VGA)**
Графика	**низкое разрешение**
Ролики	*никаких*
Задние планы	*полностью рисованные*
Оперативный 3D синтез	*никакого*
Управление	*клавиатура и мышь/в новой версии – только мышь*
Особые требования	*отсутствуют*

РЕЙТИНГ

Суть игры	*начинающий герой последовательно справляется со всеми проблемами, часто забавными, запертого в горах местечка*
Мир игры	*красочный и вызывающий улыбку – место, собранное по кусочку из фэнтэзи, сказок и легенд*
Тип игры	*удивительный гибрид квеста и ролевика*
Атмосфера игры	*полность переносит в сказку*

Графика	*очень стильная*
Звук	
атмосфера	*не слишком*
музыка	*обычная*
шумы, эффекты, голоса	*нет*
Концепция	*удивительная*
Заставка	*почти отсутствует*

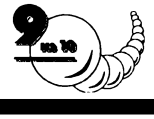
Оригинальность	
на сегодня	*все еще нет аналогов*
на момент появления	*чрезвычайно оригинально*
кроме игр той же серии	*первая игра серии*
Сюжет	
игровой мир	*забавный*
предистория	*не особо велика*
вживаемость в процесс	*достаточно высокая*
набор вооружений	*слабоват*
общее впечатление	*очень даже*
Жестокость	*почти никакой*

Непревзойденная на сегодня комбинация приключенческой и ролевой игры. Удивительно высокий игровой интерес.

Для поклонников ролевиков – отсутствие разнообразия оружия и заклинаний. Для поклонников приключений – надоедливые тренировки и слишком прямолинейный сюжет. Очень устаревшая версия EGA-версии.

Рекомендуется всем-всем-всем.

общий
рейтинг



Введение

Отождествить себя с персонажем компьютерного мира — задача нешуточная. Некоторые способны со смаком отыгрывать роль Digger'a и Shamus'a, другие в своей любви к эскапизму доходят до того, что днем и ночью играют в развитые ролевые игры вроде Daggerfall. Для них эта любовь к жизни в чужом мире уже стала своеобразным способом на некоторое время уйти от проблем этого мира, побывать в реальности, в которой неписаные правила, управляющие нашей жизнью, слегка подкорректированы (само собой, обычно в сторону средневековости, романтизма и волшебства).

С давних пор существует два клана 'игроманов', каждый из которых предпочитает свой способ ухода в другую реальность. Одни предпочитают компьютерные ролевые игры (CRPG), в которых их персонажи могут ходить по огромному (обычно — нарисованному 'по клеточкам') миру, сражаться с монстрами и вести дела с ограниченным количеством "персонажей, не принадлежащих игрокам (NPC)". Обычно в CRPG игрок получает какую-нибудь глобальную цель — спасти мир от злого колдуна, изгнать тьму, вернуть корону законному владельцу и так далее. Основной недостаток CRPG — пожалуй, то, что очень уж все там стандартизовано. В большинстве таких игр игрок основную часть своего времени проводит, убивая монстров, разбирая отнятые у них вещи в магазинах или разговаривая с NPC, которые чаще всего просто посылают его на новые убийства. С другой стороны, основным достоинством было развитие персонажа — за время игры герой успевал натренироваться от слабенького новичка до 'самого крутого в королевстве'.

С другой стороны, существует такой жанр, как квест. Игроки ходят по небольшому, обычно тщательно нарисованному миру, разговаривают с ограниченным числом NPC, собирают "тщательно подобранную кучку совершенно бесполезных предметов" (так говорил великий Sam из лукасфилмовского Sam and Max), пытаясь найти для предметов из этой кучки хоть какое-то применение (увы и ах, но к каждому из предметов обычно находится лишь одно-единственное применение). В общем, в квестах, ввиду общей ограниченности и продуманности игрового пространства, герой обычно имеет больше возможностей для общения с окружающей действительностью — он может по получасу говорить с NPC, открывать, завинчивать, продавать все, что душе угодно. С другой стороны, все это он делает, подчиняясь жесткому сюжету — игрок свободен, но лишь в рамках сценария. Кроме того, герой квестов обычно никак не развивается. Единственное, что он приобретает за время игры — это тот самый неплохой набор бесполезных предметов. А хлюпик так и остается хлюпиком...

Та игра, которую мы постараемся здесь наиболее полно описать, Hero's Guest I, была одной из первых попыток объединить жанры квеста и CRPG. С тех пор появилось много подражаний Hero's Guest — многие квесты стали включать в себя элементы развития героя (например, Dragon Lore, Kyrandia 1). Но все же Hero Quest пока остался непревзойденным по органичности слияния жанров. Его, пожалуй, нельзя четко отнести ни к тому, ни к другому 'полюсу'. Он находится точно посередине...

Предыстория

Главное меню игры.

Итак, шли вы как-то по дороге (где-то очень далеко, у себя дома) и увидели на столбе потрепанное объявление. "СРОЧНО ТРЕБУЕТСЯ герой для долины Спилбурга". Все свое детство вы таили мечту стать настоящим героем, так что быстро собрали все принадлежащие вам вещички и отправились в дорогу. До Долины вы добрались без особых проблем, но, прибыв к месту назначения, осознали, что вернуться назад у вас вряд ли получится: проклятущий снег завалил все горные дороги. Так что придется вам остаться здесь и попытаться хоть как-то выжить. А там, глядишь, и сможете чем-то помочь обитателям этого места...

А проблемы у обитателей появились давным-давно — с тех самых пор, как злая колдунья Баба Яга решила здесь поселиться. Она прилетела в своей избушке (разумеется, на курьих ножках), для начала прокляла всех, кого только можно, украла у местного начальника барона Стефана фон Спилбурга его малолетнюю дочку, заколдовала ее, сплавила неизвестно куда и принялась почивать на лаврах. Присутствие Бабы Яги привлекло в долину и прочие злые силы, и вскоре неизвестно кто и неизвестно зачем похитил сынка того же самого барона. С тех пор барон заперся у себя в замке и не появляется оттуда даже по праздникам. Отстутствие законного владыки развращающе воздействовало на население — вскоре большая часть работоспособных обитателей Долины разбежалась кто куда. Одни превратились в пьяниц-бомжей, которые целый день напролет потребляли напитки с повышенным содержанием алкоголя. Другие стали бандитами, откопали откуда-то чернокнижника, выбрали вожака и стали наводить страх на окрестности. И, наконец, снега заперли в долине всех зверей и монстров с окрестных гор, и теперь они днем и ночью бегают по лесу, нападая на все живое, даже на женщин и детей.

В общем, обстановка в Долине, прямо скажем, ужасная. Как никогда Спилбургу нужен Герой. Разве вам не хочется стать им — и как можно быстрее?

О версиях Hero's Quest

Сперва был просто Hero's Quest. Эта игра работала в разрешении EGA (640 на 200 точек с 16-ю цветами) и управлялась командами — то есть для того, чтобы кинуть в монстра огнем, вы должны были отдать команду **CAST FLAME**. Правда, вскоре после выхода игры фирма Sierra узнала, что, оказывается, игрушка под названием Hero's Quest давно уже существует (это неплохая, хотя и

очень старая и очень простенькая CRPG, ее версия существует даже для "Спектрума"). Оправившись от шока, Sierra согласилась впредь называть игры из серии Hero's Quest по-другому — а именно, Quest For Glory. Так что, когда через пару лет зашла речь о переделке Hero's Quest под новый (иконочный) интерфейс и VGA, новая версия называлась уже Quest For Glory 1.

Сундуки с сокровищами ждут вас.

В этой новой версии многое изменилась. Кое-где вы потеряли возможность сделать некоторые вещи, кое-где приобрели новые возможности... Любители сериала Hero's Quest до сих пор не могут согласиться, какая из версий лучше. Графика в Quest For Glory 1, конечно, намного лучше — зато многое испарилось в неизвестном направлении. Проход в одну из комнат (во внутреннюю пещеру тролля) вообще исчез. Так как суть обеих игр совершенно одинакова, мы опишем оба варианта сразу — и будем специально отмечать, когда сведения будут относиться только к одной версии. После каждого действия героя мы в скобках укажем команду, которую нужно напечатать в EGA-версии. В VGA-версии таких проблем не возникает — если вы знаете, что именно нужно сделать, вы наверняка без труда сможете заставить героя проделать такой трюк.

Мы будем сокращать названия игр так:

Hero's Quest (EGA) — просто Hero's Quest или EGA-версия

Quest For Glory 1 (VGA) — QfG1 или VGA-версия

Quest For Glory 2 (Trial by Fire, EGA) — QfG2

Quest For Glory 3 (Wages of War, VGA) — QfG3

Quest For Glory 4 (Shadows Of Darkness, VGA) — QfG4

Об интерфейсе EGA-версии

Ваш герой ходит (бегает, крадется) по экрану, а вы управляете этим процессом с помощью кнопок управления курсором — "вверх", "вниз" и так далее. Когда вы подойдете к какому-либо предмету, персонажу (или просто встанете посередине экрана, чтобы никого не задеть), наберите команду и нажмите Enter. Для того, чтобы повторить старую команду, нажмите F3 и Enter.

Большинство команд состоит из глагола и дополнения. В принципе, вы имеете полное право включать туда любые артикли, предлоги и тому подобные части речи (если их отсутствие оскорбляет ваше знание великого и могучего английского языка), но большинство торопливых игроков предпочитают их игнорировать: **LOOK ROPE** (посмотреть веревку), **GO HOLE** (залезть дырку).

Ниже мы опишем несколько наиболее часто используемых команд:

REST — отдохнуть 15 минут (если вы хоть немного устали). После этого ваши **Health**, **Stamina** и **Mana** (см. ниже) слегка восстановятся (если они ниже максимума).

RUN, **WALK**, **SNEAK** — бежать, идти, красться (для персонажей с ненулевым **Stealth**).

FIGHT — атаковать монстра. **FIGHT** <...> — атаковать того, кого указано.

ESCAPE — бежать из драки. Одна из немногих команд, которые имеет смысл использовать во время боя.

CAST <...> — произнести указанное заклинание.

OPEN <...> — открыть указанный объект. **OPEN DOOR** — открыть дверь. **OPEN CHEST** — открыть сундук.

SLEEP — лечь спать.

BUY <...>, **SELL** <...> — продать или купить то, что указано.

TALK <...> — поговорить с указанным персонажем на абстрактную тему.

ASK ABOUT <...> — спросить ближайшего персонажа о <...>

LOOK — посмотреть вокруг.

LOOK <...> — посмотреть на что-то конкретное.

SEARCH <...> — обыскать что-то.

SEARCH BODY — обыскать труп убитого врага.

DRINK <...> — выпить что-то.

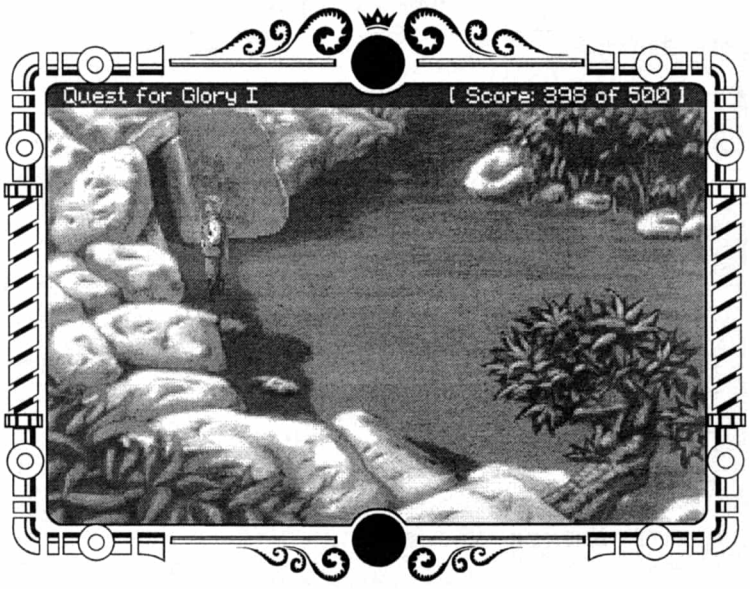
EAT <...> — съесть что-то.

Многие часто используемые команды доступны через комбинации клавиш. После этого появляется окно набора команды с незаконченной командной строкой.

Ctrl/C — **CAST**

Ctrl/A — **ASK ABOUT**

Ctrl/L — **LOOK AT**



Через секунду из темноты повалят гоблины с отбойными молотками.

Другие комбинации клавиш вызывают "неигровые" действия — вы можете получить некоторую специфическую информацию об окружающей обстановке и о самом персонаже.

Ctrl/I, Tab — **INVENTORY**. Вы можете посмотреть на список своих предметов, а также на заученные заклинания, количество ваших монет, на то, какой вес вы несете и какой могли бы нести "по максимуму".

Ctrl/S — **character sheet**. Список ваших параметров (умений).

Ctrl/T — "Который час?" Ваши познания о текущем времени будут ограничены чем-то типа '**It's midday of day 6**' (сейчас полдень шестого дня).

На этом дереве так не хватает овощей и фруктов.

Кроме того, вы всегда можете использовать стандартные команды для сохранения и восстановления игры, изменения параметров игры и так далее:

F1 — помощь.

F2 — включить или выключить звук.

F3 — повторить команду.

F4 — ускорение (замедление) героя.

F5 — сохранить игру.

F7 — загрузить игру.

F9 — вернуться в главное меню (интро/создать нового персонажа/загрузить игру).

+/- — ускорить/замедлить; кнопки точной подстройки скорости действия. Они действуют не на героя, а на всю игру вообще.

Ctrl/V — настроить громкость звука.

Ctrl/P — пауза.

Об интерфейсе VGA-версии

В случае VGA все гораздо проще. Как и во всех остальных сьерровских игрушках, вы можете выбрать иконку, означающую действие (правой кнопкой мыши или из меню в верхней части экрана). Вам доступны такие иконки:

'Ноги' — идти туда, куда покажут (и кликнут).

'Глаз' — смотреть туда, куда кликнут.

'Рука' — что-то сделать с тем местом, куда кликнут (открыть дверь, забраться на гору...).

'Рот' — поговорит с тем персонажем, на которого укажут.

'Звездочка маленькая' — выбрать одну из команд вспомогательного меню:

'Обычные ноги' — идти нормальным шагом (**WALK** в EGA-версии).

'Бегущие ноги' — бежать (**RUN**).

'Крадущиеся ноги' — красться (**SNEAK**).

Когда-то сюда упал Тунгусский метеорит. Или его кусочек.

'Облачко Zzzz' — отдыхать (**REST** и **SLEEP**). Вас спросят, сколько вы собираетесь отдыхать — 15 минут, 30 минут, 60 минут или просто нужно заснуть до утра?

'Человечек' — показать character sheet.

'Песочные часы' — время дня.

'Звездочка большая' — выдать список заклинаний, из которого вы сможете выбрать одно и прочитать.

'Предмет' — сделать что-либо с текущим выбранным предметом.

'Сумка' — выдать список предметов в вашей сумке, из которых вы сможете выбрать один, после чего осмотреть или использовать его. Если бы это понадобилось, вы могли бы использовать один предмет из сумки на другой. Правда, такая необходимость в игре ни разу не возникает...

'Дискета' — главное меню. Записывать игру, восстанавливать игру, устанавливать громкость звука и так далее.

О вашем персонаже

Как и в любой уважающей себя CRPG, в Hero's Quest ваш герой будет иметь несколько параметров, которые в целом определят его сущность. Со временем некоторые из этих параметров будут улучшаться (ухудшаться, колебаться — как повезет). Для того, чтобы посмотреть на свои параметры, вам необходимо будет нажать Ctrl / S (или выбрать иконку героя из меню дополнительных команд).

Основные параметры персонажа — это его имя и его класс. Имя вы выбираете полностью самостоятельно — если вы захотите, с вами будут общаться в стиле "Слава тебе, великий Полный Дегенерат! Как хорошо, что ты спас нашу долину от бандитов!" А вот класс вам нужно выбрать один из трех — воин, маг или вор. Любой класс подразумевает некоторые начальные значения параметров, а также то, с каким "оборудованием" вы придете в долину. Воины, например, получат щит и меч, а воры — кинжал и отмычку.

Остальные параметры — это ваши... умения, навыки в каком-либо занятии, физическая или ментальная характеристика. Например, параметр **Magic** — это то, насколько хорошо вам знакома магия. **Strength** — это ваша сила. **Agility** — ловкость, верткость. **Weapon use** — ваше умение обращаться с оружием. И так далее. Каждый такой атрибут меняется от нуля до 100. Нуль означает, что герой вообще не разбирается в соответствующем деле — например, у стандартного воина **pick locks** (умение открывать замки) — ноль.

Кроме того, у вас есть три постоянно меняющихся параметра — здоровье (**health**), бодрость духа (**stamina**) и магические силы (**magic** или **mana**). Они могут принимать значения от нуля до некоего максимума, который зависит от других параметров (см. описание **health**, **stamina** и **magic**). Чем больше у вас, к примеру, **health**, тем вы здоровее. Ударит вас монстр — **health** упадет. Поспите ночку — поднимется обратно. Если хотите восстановить его побыстрее, выпейте **healing potion**.

Вы не ограничены теми начальными значениями параметров, которые вы получите после выбора класса. У вас есть еще 50 дополнительных очков, которые вы можете при генерации распределить между параметрами (то есть 10 раз подряд добавляете по 5 очков к любому параметру). При этом вы можете даже получить несколько умений, которые вам, в принципе, вообще не полагаются. Да-да, самый необразованный ворюга может иметь ненулевой **Magic** и раскидываться во все стороны заклинаниями! Правда, все имеет свою цену — за приобретение нового умения вам придется заплатить 10 единиц и, таким образом, за 15 единиц вы приобретете умение, значение которого будет составлять всего лишь 5. Значит, во время игры придется его как следует потренировать... Кстати, начальные значения параметров для различных классов подобраны так, что только воры

Увлекательная беседа с крысой-мутантом.

могут при генерации получить вообще все умения. Воины и маги должны будут хоть одно умение оставить равным нулю (мы рекомендуем **Stealth** и **Parry**).

Типы персонажей и то, как они разбираются с закрытыми дверьми

Воин

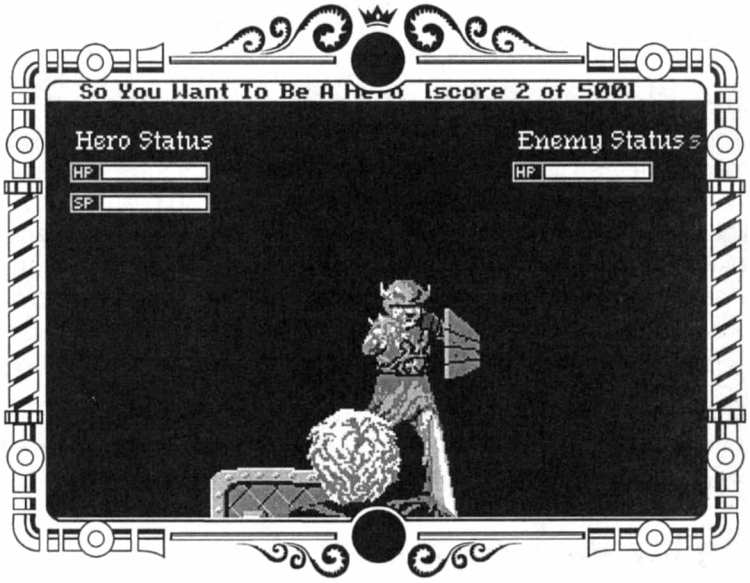
Умеет хорошо драться, хорошо метать кинжалы и прочие предметы, предназначенные для убийства на расстоянии. Умеет парировать и уворачиваться от ударов. В общем, является прекрасной боевой машиной и ничего больше не умеет. Встав перед закрытой дверью, некоторое время с силой подергает ее за ручку (**FORCE LOCK**), а потом разбежится и со всей силы протаранит ее головой (**BASH DOOR**). "А еще он туда ест".

Маг

Основное умение — знать кучу полезных заклинаний и применять их по мере необходимости. Зато, если у него кончится мана, то его ценность в бою резко опустится вниз. Парировать удары он не умеет, способен лишь уворачиваться от них. Закрытую дверь он попросту откроет заклинанием (**CAST OPEN**).

Вор

Не особо крут в драках, не знает магии, но зато натренирован в применении своих физических способностей. Прекрасно уворачивается от ударов в бою, умеет неслышно красться, вскрывать замки, лазить по отвесным стенам и метко швырять подвернувшиеся под руку предметы. Закрытых дверей для настоящего вора попросту не бывает — еще не придумали такой замок, который нельзя было бы вскрыть (**PICK LOCK**).

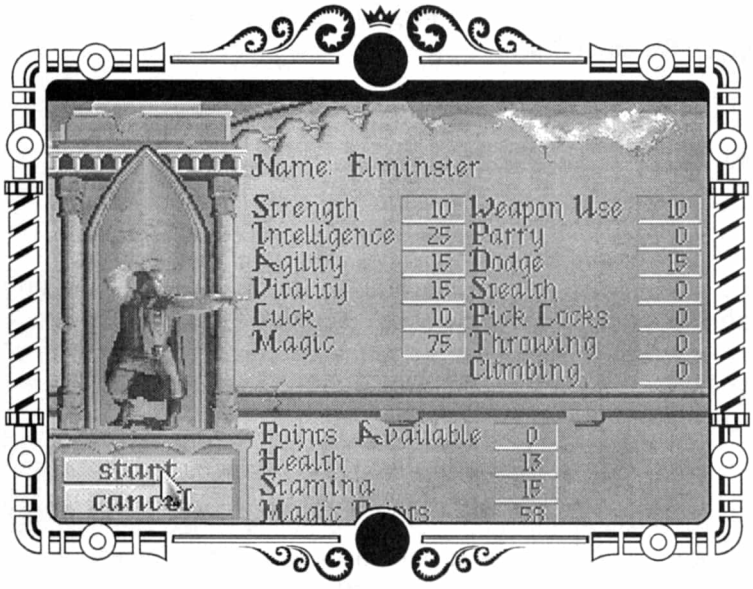


Он отважился бросить вам вызов.

Умения персонажа

Strength (сила)

Сила — основной параметр любого персонажа. В принципе, маги могут некоторое время жить с не-



А монстры притаились в кустах?

большой силой — но даже самый продвинутый маг в конце концов будет вынужден сражаться без своих заклинаний. От силы зависят почти все боевые умения — чем больше ваша сила, тем легче вы попадаете в противника, тем больше повреждений наносите ему за один удар, тем легче вам уклониться от удара или парировать его... Кроме того, максимальный груз, который вы можете тащить на себе, также ограничен вашей силой. Когда вы превысите это значение, вам об этом сообщат — и, пока вы не выкинете из своего ранца что-нибудь ненужное, все ваши боевые параметры будут сильно уменьшены. Обидно умереть из-за того, что во время битвы сгибался под тяжестью лишних десяти камешков... Сила имеет шанс увеличиться в любой ситуации, в которой вы предпринимали какие-либо физические действия (атаковали, увертывались, бегали, работали).

Кроме того, сила влияет на ваше максимальное здоровье — впрочем, не так сильно, как "живость".

Intelligence (интеллект)

Теоретически, ум (интеллект) — основа существования магов. Но на самом деле он им далеко не так уж и нужен. Это даже несложно понять: для того, чтобы тараторить одни и те же заклинания на протяжении всей игры, особого ума не надо. В самой популярной RPG-системе AD & D, кстати, ум тоже никак не влияет на то, как вы читаете чары — он влияет только на то, сколько и каких чар вы можете изучить. Ну, а в Hero's Quest все чары учатся автоматически... Интеллект имеет (небольшой) шанс увеличиться в тех ситуациях, когда вы его применяете — то есть когда своевременное действие позволило вам получить пользу (или увернуться от неприятностей). Кроме того, интеллект довольно часто увеличивается, когда вы используете заклинания.

В общем, единственная заметная польза от **Intelligence** — это то, как он влияет на максимальный 'объем' вашей маны. Впрочем, хотя он и влияет, но гораздо слабее, чем Magic — параметр, отвечающий за глубину ваших познаний в магии.

Agility (верткость)

Этот последний из троицы "основных" параметров нужен в основном ворам. В общем, даже ворам он нужен не более, чем интеллект — магам. Дело в том, что все возможные кражи в Hero's

"Какой твой любимый цвет?"

Quest запланированы (и вы сможете всего два раза забраться в чужой дом), а битвы с монстрами происходят почти на каждом шагу. Так что в результате и маги, и воры вынуждены тренировать воинские параметры ничуть не меньше своих собственных. Да, конечно, верткость слегка влияет на ваши шансы успешно сломать замок, пройти бесшумно, уклониться от удара, но... Не так уж часто вам придется это делать. Ловкость имеет шанс увеличиться каждый раз, когда вы ее для чего-то используете. Простейший способ ее натренировать — это во время битвы часто переключаться между тремя направлениями атаки (выше, ниже, средне).

Верткость влияет на вашу максимальную 'стамину' — чем вы вертлявей, тем большее количество времени вам потребуется, чтобы устать как следует.

Vitality (живость)

А вот это — фактически один из главных боевых параметров (вместе со **STRENGTH** и **USE**). От того, насколько много у вас жизненных сил, зависит не так уж и много: всего лишь максимальные значения здоровья и 'стамины'. Тем не менее, это влияние очень ощутимо. А ведь, в конечном счете, количество вашего здоровья — самая важная характеристика героя в Hero's Quest: когда у вас кончается здоровье, вы попросту умираете. 'Живость' может возрасти каждый раз, когда вы теряете здоровье или тратите стамину.

Luck (удача)

Как и всегда в RPG, удача — параметр, про который вообще ничего явно не сказано. Будь у вас удача хоть 5, хоть 100 — все равно вы сможете наносить одни и те же удары, читать одни и те же заклинания... Но разница между удачливым и неудачливым персонажем заметна невооруженным глазом. Что тут можно с уверенностью сказать? Ничего. Возможно, иногда бывают такие ситуации, когда неудачник пропустит удар, а удачливый — отобьет. В общем, старайтесь сражаться побольше, и ваша удача будет исправно ползти вверх. Во всяком случае, если повезет...

Weapon use (применение оружия)

Ваши навыки в применении оружия проверяются каждый раз, когда вы пытаетесь кого-либо проатаковать. Конечно, точность ваших ударов в аркадном поединке имеет большое значение, но она — всего лишь модификатор к вашему Weapon use и крутости защиты вашего соперника. К примеру, если вы имеете **Weapon use** 20, но хорошо деретесь с клавиатуры, то вы сможете при должном везении в начале игры завалить пару бандитов подряд — но выходить на тролля просто не имеет смысла. С другой стороны, когда у вас будет максимальный Weapon use (100), вы сможете просто не смотреть, куда бьете, и все равно всегда попадать. Естественно, Weapon use имеет шанс увеличиться каждый раз, когда вы проводите атаку по своим недругам.

Parry (парирование)

Умение отбивать атаки — это исключительно прерогатива воинов (и тех, кто решил потратить очки на это умение). В общем-то, обычному игроку (не виртуозному кнопкодавителю) должно быть не особенно важно, как отбиваться от атак — уклоняться или парировать. Все равно нужно определить направление, с которого придет атака, и нажать соответствующую кнопку. Хотя, возможно, знатоки оружейного дела и найдут какой-то смысл в выборе одной из тактик избежания ударов... Во всяком случае, оружейный мастер в замке рассказывает довольно много по этому поводу.

Dodge (уклонение от ударов)

Ох, если бы уклонение 'с клавиатуры' всегда было бы успешным... Мало успеть отодвинуться от рубящего меча или страшной пасти монстра. Нужно еще и иметь достаточный Dodge — иначе меч, дубинка или лапа все равно вас зацепят и снимут полагающееся число пунктов здоровья. Так что каждый раз, когда вы деретесь без особенного страха за жизнь своего персонажа, постарайтесь некоторое время поуклоняться от ударов своего противника, и только потом, насладившись его глупым упорством, не спеша добейте его. Таким образом, вы, скорее всего, поднимете себе Dodge и заодно сами попрактикуетесь в использовании этого умения в бою. Возможно, это вам потом пригодится...

Приятная встреча с заблудившимся альпинистом.

Stealth (крадучесть)

Это умение определяет, насколько хорошо вор (или примкнувший к ним) умеет красться на цыпочках. Если у вас ненулевой Stealth, то вы можете в любой момент перейти на "осторожный" шаг по команде **SNEAK** (или выбрав соответствующую иконку в меню “вспомогательных” команд). После этого вы, возможно, будете двигаться достаточно тихо, чтобы вас никто не услышал. А вот насколько велика эта возможность, как раз и зависит от значения параметра Sneak. Впрочем, тренировать крадучесть очень легко: просто старайтесь всегда ходить по лесу на цыпочках. Может, оно и смешно — но зато насколько эффективно!

Pick Locks (вскрывание замков)

Это умение определяет, насколько хорошо вы умеете ковыряться в замках с последующим их взламыванием. Конечно, это почетное занятие потребует еще и хорошую отмычку (а еще лучше, набор инструментов). И если у вас есть такое "техническое средство", то параметр Pick locks всегда можно с легкостью натренировать. Просто подойдите ночью к любой двери в городе и пытайтесь ее открыть. Конечно, есть шанс, что охрана вдруг проснется и посадит вас в тюрьму — но ведь воры на то и воры, чтобы рисковать! В конце концов, всегда можно записать игру, потренироваться, а в случае неприятностей со стражей — восстановить и начать сначала.

Вечновеселые сьерровские программисты ввели в игру забавный и полезный, хотя и тупой, прикол. Вы можете поковырять у себя в носу (по-английски: pick nose, "вскрыть нос"). Если при этом у вас Pick locks не больше 40, то отмычка протыкает вам нос, входит в мозг и... вы умираете. А вот если вы уже успели попрактиковаться на дверях, то никаких проблем не будет. Вы покопаетесь у себя в носу и на халяву повысите себе Pick locks. Таким образом можно быстро получить Pick locks 100. Даже во VGA-версии: возьмите в руку отмычку и кликните на себя.

Throwing (кидание)

Вы можете кидаться такими вещами, как кинжалы и камни. Успех подобных действий зависит только от значения Throwing. В VGA-версии, правда, он зависит еще и от вашей личной "верткости" в обращении с мышкой — для того, чтобы кинуть кинжал в монстра, вам сперва придется навести иконку кинжала на изображение бегущего монстра (что займет какое-то время), и только затем компьютер в соответствии с вашим Throwing определит, попали вы все-таки или нет.

Climbing (лазание)

Умение лазать по стенкам. Для большинства стенок есть некое число, которое определяет, начиная с какого значения Climbing герой может по ним забраться. Лазайте побольше — и ваш Climbing будет постепенно увеличиваться.

Magic (магия)

Понимание теоретических принципов магии. Если у вас Magic равен нулю, то вы никогда не сможете прочитать заклинание (хотя в Hero Quest 2 у вас появится шанс приобрести Magic, заказав его у джинна). Если же у вас ненулевой Magic, то он достаточно быстро будет подниматься —

Приятель этого гоблина подкрадывается к вам сзади.

хотя это зависит от того, насколько часто вы пользуетесь магией. Значение Magic напрямую влияет на "объем" вашей маны.

Прочие параметры

Puzzle Points (очки за решение загадок)

Стандартное "количество очков" — естественный атрибут любого сьерровского квеста. В принципе, пытливый игрок может поставить себе цель набрать максимальное количество очков — 500 из 500. Для этого стоит говорить со всеми обитателями долины Спилбурга, выполнять все возможные действия (причем именно так, как положено делать вашему классу — то есть, например, вору — не прошибать головой дверь на экране 25, а прокрасться мимо минотавра), и вообще доводить все до максимума. Кроме того, нужно проделать все "специфические" вещи для своего класса: воин должен убить хотя бы по одному из каждого типа монстров (тролли, читавры и так далее) и победить оружейного мастера в замке, маг — приобрести все заклинания (включая **Dazzle**), вор — записаться в воровскую гильдию и выиграть в игре с шефом (сперва не меньше 5 монет, затем не меньше 51 монеты).

Experience (опыт)

Опыт — величина, которая увеличивается каждый раз, когда герой проделывает хоть что-то полезное по ходу игры: дерется с монстрами, узнает новые вещи от обитателей долины, приобретает и использует новые заклинания. Вообще говоря, никакого влияния Experience на "крутость" героя заметить не удается — крутость целиком определяется физическими и ментальными параметрами (от Strength до Magic). Скорее всего, слово Experience в Hero's Quest появилось только для того, чтобы радовать взор любителей RPG. В конце концов, Hero's Quest использует skill-based RPG system, в которой experience просто не нужен.

Health (здоровье)

Количество единиц здоровья (хитов), которые у вас остались. Когда здоровье упадет ниже нуля, ваш несчастный персонаж умрет, а вы увидите стандартный сьерровский dialog-box Restore, Restart,

Quit. Вывод? Когда у вас мало здоровья, избегайте стычек с монстрами и прочих занятий, в которых с вас снимают хиты. Лучше выпить лечебное зелье или просто где-нибудь отдохнуть. Скажем, в районе Erana's peace... Да что там говорить — потребность в выживании настолько же естественна, как и то, что дважды два — четыре.

Максимальное количество здоровья зависит от физических параметров по формуле:
MaxHealth=Strength*1/3+Vitality*2/3.

Stamina (стамина)

Мера того, сколько у вас осталось сил — то есть долго ли еще вы можете продолжать активные действия без отдыха. Стамина тратится каждый раз, когда вы шевелитесь — бегаете, уклоняетесь от ударов, машете оружием или руками, и восстанавливается, когда вы отдыхаете (**REST**). В принципе, хорошо накачанный воин может и вообще не уставать — то есть, хиты он будет терять гораздо быстрее, чем стамину. Но поначалу вы будете довольно быстро уставать, и вам придется периодически отдыхать или воспользоваться специальным зельем (**Vigor potion**).

Максимальное количество стамины зависит от физических параметров по формуле:
MaxStamina=Agility*1/2+**Vitality***1/2.

Magic (магия, мана)

Запасы вашей "магической силы". Произнесение любого заклинания требует, чтобы вы потратили на него определенное количество маны (сколько именно, зависит только от заклинания). Мана постепенно восстанавливается, но это происходит гораздо медленнее, чем "зарастание" здоровья и стамины. Поэтому довольно часто вам придется добавлять себе маны, покупая и выпивая Magic potion.

Максимальное количество маны зависит от ментальных параметров по формуле:
MaxMana=Intelligence*1/3+Magic*2/3.

Сражения

Сражения в Hero's Quest, увы, аркадные, то есть вы будете наносить удары и уворачиваться от них в реальном времени. В EGA-версии управление битвой происходит с помощью кнопок на клавиатуре, а во VGA-версии вы кликаете по иконкам на специальной панели в правом нижнем углу экрана. При этом вы можете увидеть свои 'хиты', свою 'стамину' и свою 'ману', а также 'хиты' монстра, изображенные в виде полосок в левом верхнем углу экрана.

Единственный совет, который мы можем вам дать по поводу сражений — ждите, пока ваш противник откроется, и тогда атакуйте. Обычно этого хватает.

Значение кнопок в EGA-версии:

Home — нанести удар вверх

↑ — нанести удар в корпус

End — нанести удар вниз

[←], [%5], [→] — парировать удар слева, посередине и справа

[End], [↓], [PgDn] — уклониться от удара влево, назад и вправо

Значения иконок во VGA-версии:

На 'воинской четверке иконок':

Левая верхняя	**атака вверх**
Правая верхняя	**атака вниз**
Левая нижняя	**парировать** (невоины — отклониться) **влево**
Правая нижняя	**парировать** (невоины — отклониться) **вправо**
Посередине	либо **убежать** (если персонаж ничего не понимает в магии), либо **переключиться на 'четверку мага'**

На 'четверке иконок мага':

Левая верхняя	**ZAP**
Правая верхняя	**FLAME DART**
Левая нижняя	убежать (**ESCAPE**)
Правая нижняя	**DAZZLE**
Посередине	переключиться на 'четверку воина'

Бестиарий

Goblin (гоблин)

Маленький, щуплый. Такого убьет даже ребенок. Главное — не зевать. Обычно носят в карманах по три-четыре монеты, хотя попадаются и богатенькие буратины. Зато иногда под ваш меч может попасть "опущенный" гоблин, у которого вообще ничего нет. Бедняга!

Brigand (бандит)

Эти уже посерьезнее. Если вы пока не особенно круты, то дождитесь, пока такой поднимет копье (чтобы атаковать), и тогда уже бейте. Могут носить с собой от пяти до двадцати пяти монет.

Mantray (летучка)

Летает за вами. Когда вы деретесь с подобной тварью, вам приходится дождаться, пока он прилетит в удобную позицию для удара, и только тогда атаковать. Впрочем, с Weapon use 100 вы будете попадать почти всегда, а до этого вполне можно и убежать. Ведь ничего полезного летучки на себе не носят.

Purple Saurus (розовый завр)

Можно сказать, самый простой монстр. Они не особо сильно атакуют и почти не защищаются. Можно было бы их выносить десятками, если бы в этом была хоть какая-то польза. Ведь животные денег не носят, а завры настолько обычны, что части их тела никому и даром не нужны...

Тень дерева на стене выглядит зловеще...

Cheetaur (читавр)

Тварь посерьезнее. Не особенно защищается, зато бьет очень больно. Впрочем, с него можно снять когти (**GET CLAWS**) и продать Лекарю за пять серебряных штука (пока ему не надоест). С одного читавра можно снять до десяти когтей — это уж как повезет.

Saurus Rex (завр-рекс)

Самая жуткая тварь, и, что обидно, абсолютно бесполезная. Даже самому "накачанному" герою (все по 100) имеет смысл драться с Рексом только для проверки своих сил — потраченных хитов вполне хватит на то, чтобы прикончить парочку богатых и бородатых троллей.

Troll (тролль)

Самый сильный гуманоид. Ходит с каменной дубинкой. Одинаково хорош и в защите, и в нападении (хотя, возможно, защиту ему обеспечиает легендарная каменная кожа). Носит в карманах солидную сумму (бывает и 50 серебряных), а также обладает специальной троллиной бородой, которая известна как ценный компонент многих магических зелий (не забудьте отрезать ее после драки — **GET BEARD**). За одну бороду Лекарь подарит вам аж два лечебных зелья.

Antwerp (антверп)

Прыгающий кусок слизи. Если подобная отвратительная штука упадет на человека, она его попросту раздавит. Даже касательный удар антверпа крайне опасен. Способов уничтожить антверпа науке не известно... Пока.

Ogre (огр)

Заурядный "огромный парень". По крутости заметно не дотягивает до тролля, и лишь едва превосходит читавра и "леталку". Зато обычно обладает целым состоянием — награбленным, естественно.

Minotaur (минотавр)

Двуногая смерть, размахивающая тяжеленным цепом. Настоящая находка для любого вожака бандитов.

Kobold (кобольд)

Крайне опасный миниатюрный и злобный маг. Небольшие размеры вовсе не означают, что его способности такие уж небольшие. На самом деле, кобольд вполне может сравниться со средним героем по своим "боевым" параметрам — и это еще не учитывает того, что эти твари всегда помогают себе магией. Многие кобольды еще и обладают заклинанием **Reversal**, которое обращает враждебные заклинания против создавшего их.

Список заклинаний

Все заклинания, которые вы выучите, видны на экране со списком ваших предметов (**Inventory**) — он вызывается по кнопке [Tab]. Рядом с каждым заклинанием показывается необходимое для его использования количество маны и ваш опыт по его применению. Этот опыт изменяется от 5 до 100 и определяет, насколько вы натренировались в применении данной чары. Чем больше это число, тем сильнее будет прочитанная чара...

Для некоторых заклинаний существуют "длинные" ученые названия из фирменной документации Sierra. Для тех чар, у которых они есть, мы их привели в скобках. Заметьте, что Эразмус, старый маразматик, злостно панкует, как всегда...

Боевые чары

ZAP (шок) (**Leyden's Latent 'Lectrical Discharge**) — требует затраты 3 единиц маны.

Это заклинание — единственное, чем может похвастаться 'чистый' маг, обсуждая свои познания с особо умными воинами и ворами. Все остальные чары одинаково доступны всем с ненулевым **Magic** — только **Zap** выдается магам, и только магам, в начале игры. Впрочем, всем остальным **Zap** не особенно и нужен... В общем, применение **Zap** позволяет зарядить кинжал небольшим электрическим зарядом, который при ударе по монстру... Правильно, нанесет чуть больше повреждений! **Zap** можно применять и до боя (заряд с кинжала никуда не исчезнет), и во время сражения (хотя на чтение ритуальных слов потребуется время, а монстр стоять на месте и терпеливо ждать не собирается...)

Как и все остальные чары, **Zap** может тренироваться до 100. Под конец 'заряженный' кинжал будет почти убивать одного жалкого гоблина. Обратите, между прочим, внимание на это 'почти':

будь вы хоть архмагом, хоть Шварценеггером — все равно за один удар (за одно заклинание) вы гоблина не убьете. А вот за два — пожалуйста...

FLAME DART (огненный дротик) — требует затраты 5 единиц маны

Это заклинание продается в магазине Зары. Учитывая, что это — единственная чара Hero's Quest, пригодная для постоянного использования в бою, 60 серебряных монет покажутся вам преуменьшенной ценой... Пока вы не получите чары **Dazzle**, большинство сражений вы будете проходить фактически по стандартной схеме: бить кинжалом, пока не попадете (и в монстра, таким образом, попадет шоковый заряд **Zap**), затем кидать **Flame Dart** (пока не кончится мана), ну, а уж тогда — начинать сражаться кинжальчиком.

DAZZLE (ослепить) (**Erasmus' razzle dazzle**) — требует затраты 3 единиц маны

Этому заклинанию вас научит Эразмус, когда вы его обыграете в его любимую игру. В принципе, к этому моменту вы должны быть уже настолько круты, что никакие дополнительные способы издевательства над противником вам уже не понадобятся. С другой стороны, лишняя чара никогда не помешает... **Dazzle** попросту ослепляет оппонента — некоторые (гоблины, скажем) попросту не могут ничего делать в слепом виде (кроме как подставлять свой мягкий животик под ваш клинок), более крутые (тролли) продолжат вас атаковать, но станут при этом значительно слабее. С точки зрения классических CRPG такое воздействие называлось бы "жертва получает минуса к шансам на попадание".

Прочие чары

DETECT MAGIC (отыскать магию) — требует затраты 2 единиц маны

Это заклинание вам подарит (совершенно бесплатно) зеленый волосатый мип. Впрочем, никакой серьезной пользы от **Detect magic** в первом Hero's Quest вы не получите. В результате **Detect Magic** вы будете получать скупую информацию о направленности магического поля в окружающей местности, типа: "Магии здесь нет", "Магия здесь повсюду", "Вы чуете сильный источник магии у себя над головой", и так далее. Иногда, впрочем, **Detect Magic** позволит вам увидеть вещи, спрятанные от невооруженного глаза с помощью магии (то есть, попросту говоря, невидимые).

TRIGGER (триггер) (**R. Rogers reactivating ritual**) — требует затраты 3 единиц маны

Это заклинание вам подарит отшельник Генри, живущий в скале у реки. С помощью **Trigger** вы сможете управлять заранее наложенными заклинаниями — считайте, что это что-то вроде "пульта дистанционного управления". Например, отшельник использует **Trigger**, чтобы делать видимой (или невидимой) лестницу, ведущую в его дом. Ну, а вы найдете гораздо больше применений для этой чары — главное, помните — **Trigger** не создает новые чары и управляет существующими!

OPEN (Открыть) — требует затраты 2 единиц маны

Это заклинание можно купить в магазине Зары за 30 монет. Сущность производимого эффекта полностью соответствует названию: на малом "уровне натренированности" вы сможете только открывать то, что открывается, ну, а затем сможете отпирать замки, поднимать тяжелые камни, раздвигать воды реки... Полезная вещь, правда?

Герой на распутье - куда ни кинь, всюду клин.

FETCH (притащить) — требует затраты 5 единиц маны

Это заклинание можно купить в магазине Зары за 40 монет. **Fetch** вызывает появление небольшого 'силового кольца', которое долетит до указанного вами места, вытащит там какой-нибудь маленький предмет (к примеру, кольцо, перышко, свиток...) и притащит обратно. Грузоподъемность 'кольца' зависит от того, насколько вы натренируетесь в **Fetch**...

CALM (успокоить) — требует затраты 4 единиц маны

Это заклинание спрятано под огромным камнем в **Erana's peace**. Основное применеие **Calm** — возможность успокоить агрессивного монстра. Только учтите: это у вас получится только тогда, когда монстр еще не добежал до вас. Если вы произнесете **Calm** во время битвы, он вскоре действительно успокоится и начнет преспокойненько объедать с вас лакомые кусочки... Когда вы натренируетесь, **Calm** сможет успокаивать также "неодушевленные" стихии — огонь, бурю, вихрь...

Просто советы и полезные замечания (которым не нашлось места в других разделах)

Убив врага, обыщите его труп **(SEARCH BODY)**.

Поначалу вы днем будете встречать гоблинов, бандитов и розовых завров, а ночью — еще и читавров с 'летучками'. Потом, когда ваша крутость возрастет, днем на вас начнут нападать все ваши старые знакомые плюс 'завры рекс', а ночью — еще и тролли. Потом и тролли перейдут на дневной образ жизни. Так что думайте сами — спать по ночам или нет.

Не ложитесь спать где попало — а то утром косточек не соберете. Спать можно где угодно за стенами города (кроме воровской аллеи), в конюшне замка, у отшельника Генри, у дриады и в **Erana's Peace**.

Время дня определяется одной из следующих фраз:

DAY IS DAWNING (раннее утро);

MID MORNING (позднее утро);

MIDDAY (полдень);

MID AFTERNOON (вечереет);

SUNSET APPROACHES (скоро закат);

NIGHT IS STILL YOUNG (ночь еще только началась);

MIDDLE OF THE NIGHT (полночь).

Так что после полуночи сразу наступает раннее утро — сделав что-нибудь в полночь, не думайте, что у вас еще куча времени, чтобы добежать до **Erana's peace** и заснуть здоровым сном! Чуть протормозите, и начнется утро. А утром герои не спят.

Не бойтесь работы. Каждый раз, когда вы что-то пытаетесь сделать (забраться на дерево, бросить камень, убить монстра, прочитать заклинание...), ваши параметры с некоторой вероятностью увеличиваются. Следовательно, как только у вас выпадает свободное время — забирайтесь, бросайте, читайте, убивайте. Когда вы ложитесь спать в **Erana's peace**, предварительно потратьте на что-нибудь все свое здоровье, ману и стамину: они за ночь все равно восстановятся.

Не бойтесь аркадных схваток. Многие фанаты квестов и CRPG терпеть не могут Hero's Quest именно из-за наличия в нем этих самых ненавистных аркадных моментов — и очень зря. Вы можете даже не смотреть на экран во время драки и все время нажимать "кнопку вверх" (в EGA-версии) или щелкать мышью на иконке "атака вверх". В результате исход битвы будет зависеть только от ваших боевых параметров (и от воли случая, конечно!) Так или иначе, все равно в начале игры вы, скорее всего, сможете разделаться хотя бы с одним гоблином, а под конец — оторвать бороду даже самому злобному троллю.

Кто не рискует, тот не восстанавливает записанные игры каждые пять минут. Если на вас бежит монстр, а вы не в состоянии (или попросту не расположены) его убивать — не ввязывайтесь в драку! Используйте **Calm** (если вы маг) или попросту перейдите на бег (**RUN**) и свалите оттуда подальше. Стесняться тут абсолютно нечего, а свое геройство вы еще докажете на следующий день, убив десяток таких же тварей. Если монстр все же добежал до вас, не давайте ему сгрызть вас — спасайте свою шкуру (**ESCAPE**) и, опять же, постарайтесь побыстрее добраться до 'специального' экрана, то есть одного из тех, которые описаны в этом солюшене и обозначены номерами. На них монстры не заходят — видимо, чего-то боятся.

Наоборот, если вы все же собираетесь убивать монстра — не спешите принимать ближний бой. Пока гадина, растопырив когти, бежит на вас, закидайте ее камнями, кинжалами или огненными стрелами — кому что нравится. А если у вас есть еще и **Calm** — тогда в последний момент 'успокойте' полузабитую тварь, отойдите на другой край экрана и продолжайте не спеша снимать хиты.

Вам может показаться, что способности героя растут очень медленно, и вы напрасно тратите свое время. Часами бегаете вокруг, десятками убивая гоблинов и дожидаясь, пока ваши параметры

дадут вам возможность напасть (на огра, кобольда, тролля в пещере...) Дело в том, что Hero's Quest сбалансирован в рассчете на то, что игроки будут долго бродить по Долине, раздумывая над квестовыми загадками, и за это время успеют 'подрасти'. Но вы-то ведь ни над чем думать не собираетесь — вы проходите игру по 'солюшену'! Так что примите некоторую занудность постоянных стычек, как неизбежное зло — или (в EGA-версии) просто выставьте себе сразу максимальные параметры. Хотя оно и неспортивно...

Порядок прохождения

В основном солюшене вы сможете прочитать полные описания всех существенных игровых экранов. А здесь мы расскажем вам, в каком порядке вы могли бы решить большую часть квестовых задачек — опуская информацию о том, как при этом жить (лечиться, тренироваться, сражаться, что кушать и так далее). Если вам непонятен какой-то пункт, обратитесь к полному описанию соответстующего экрана.

– Достать кольцо из гнезда и отдать его Лекарю (Экран 7).

– Разобраться с Кобольдом (Экран 22).

– Зайти в рощу к Дриаде и согласиться добыть семечко спиреи (Экран 18).

– Отнять семечко у цветов спиреи (Экран 17).

– Вернуться к Дриаде, отдать семечко, получить рецепт **Dispel Potion** и магический желудь (**Magic Acorn**).

– С рецептом сходить к Лекарю, отдать **Magic Acorn**. (Экран 7).

– Ночью потанцевать для феечек, получить пыль фей и отдать Лекарю. (Экран 16).

– Набрать у водопада воды, отнести Лекарю (Экран 12).

– Попросить у мипа зеленый мех, отнести Лекарю (Экран 14).

– Сорвать цветов на **Erana's Peace**, отнести Лекарю (Экран 20).

– Получить у Лекаря **Dispel Potion** (Экран 7).

– Пройти к минотавру по одному из путей (либо через потайной ход в пещере около антверпа (Экран 19), либо через баррикаду (Экран 23).

– Разобраться с минотавром (Экран 24) и дойти в бандитском убежище до главаря, разобраться с ним (Экраны 25-29).

– Изгнать Бабу Ягу с помощью магического зеркала (Экран 30).

Специально для магов — полный набор заклинаний вы получите так:

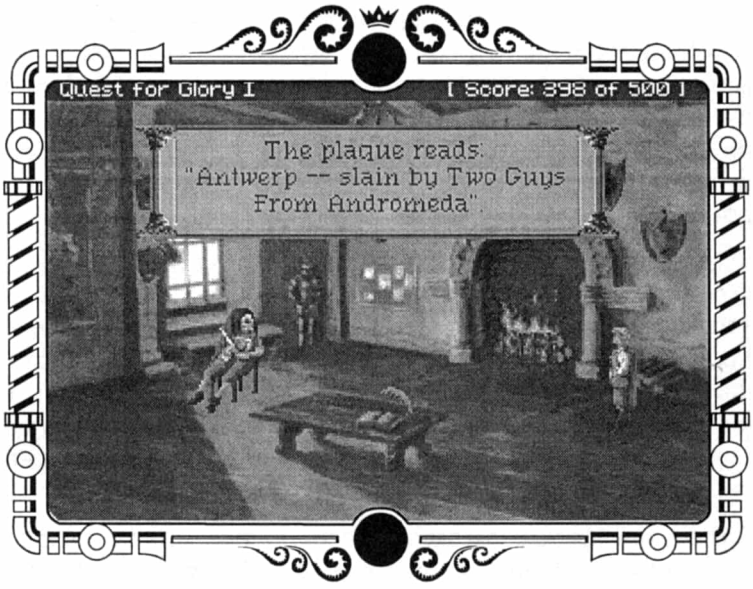
– Зайти в магазин Зары (Экран 2) и купить все заклинания — **Flame Dart**, **Open**, **Fetch** (Экран 2)

– Попросить у мипа свиток с **Detect Magic** (Экран 14).

– С помощью **Open** взять свиток с **Calm** на **Erana's Peace** (Экран 20).

– Взять у отшельника не нужный ему свиток с **Trigger** (Экран 12)

– Выиграть у Эразмуса в **Mage's maze** заклинание **Dazzle** (Экран 21)



Погрейтесь малость у камина.

Часть 1: Город

Экран 1: Крыльцо шерифа

Когда вы начнете игру, ваш герой, шатаясь от усталости, зайдет на этот экран и устало ответит на вопрос шерифа о своем имени. Если захотите назвать не свое имя, а чужое — пожалуйста. Отныне вас будут знать именно так, как вы назвались (программа попросту забудет про то, что вас когда-то звали иначе). За этот ответ — первый ваш поступок в должности героя — вы получите целое 1 очко. Кстати, если вы не озаботитесь придумать себе имя, вас назовут **Unknown Hero** — безымянный герой. Больше здесь, в принципе, делать нечего — если, конечно, вам не интересно узнать побольше об окружающей местности. В EGA-версии вам придется самим придумывать подходящие темы для вопросов, да к тому же шериф, ответив на парочку вопросов, начнет строить из себя занятого человека: "Пойди, мол, сам и разузнай". Во VGA-версии вы можете просто быстро пройтись по предлагаемому списку вопросов, принять полученную информацию к сведению и уходить дальше — исследовать город.

Интересно понаблюдать за туповатым помощником шерифа, который расслабленно играет в йойо. Это — некий наемник (**Goon**) по имени Otto. Судя по всему, гуны — местная раса недочеловеков (в других Hero's Quest'ах она не встречается), отличающаяся большой силой и непроходимой тупостью. Вы повстречаете двух гунов — Отто и стражника в воровской таверне. В общем, запомнить нужно только одно: тот, кто начинает заводиться к гуну, долго не живет. Даже если у него все параметры по 100!

Слева от прославленного Крыльца находится вход в принадлежащую супружеской паре катта (кошколюдей) таверну Спилбурга. Основной и первейшей ценностью этой самой таверны, судя по всему, является тот факт, что это единственное место во всем Hero's Quest'е, в котором вы сможете отдохнуть от подвигов в "домашней обстановке". После какой-нибудь жуткой битвы с тиранозавром так приятно присесть за уютный столик (**SIT**) и заказать себе пищу (**ORDER FOOD**) или питье (**ORDER DRINK**)! И вскоре милая Шейма, женщина-катта принесет вам превосходные кушанья или не менее чудесный кофе (который, кстати, снимет вашему герою всю усталость). Ну, а вы тем временем можете поговорить с мужем Шеймы, хозяином таверны, о последних событиях

в долине. Через несколько дней в таверне начнет появляться Абдулла — ограбленный бандитами торговец из дальнего города Шапейра (то есть из QfG2). С ним также стоит поговорить, предложить ему еду и деньги. В награду за вашу доброту он по окончании Hero's Quest отвезет вас во вторую часть. (Впрочем, отвезет он вас и так — в приципе, можете вообще не обращать на бедного Абдуллу внимания!) Называется этот чудесный уголок гостеприимного Шапейра просто и незамысловато — **Hero's Tale**. Рассказ героя. К счастью, от вас здесь никаких рассказов не потребуют. Тем более, вы же еще не настоящий герой!

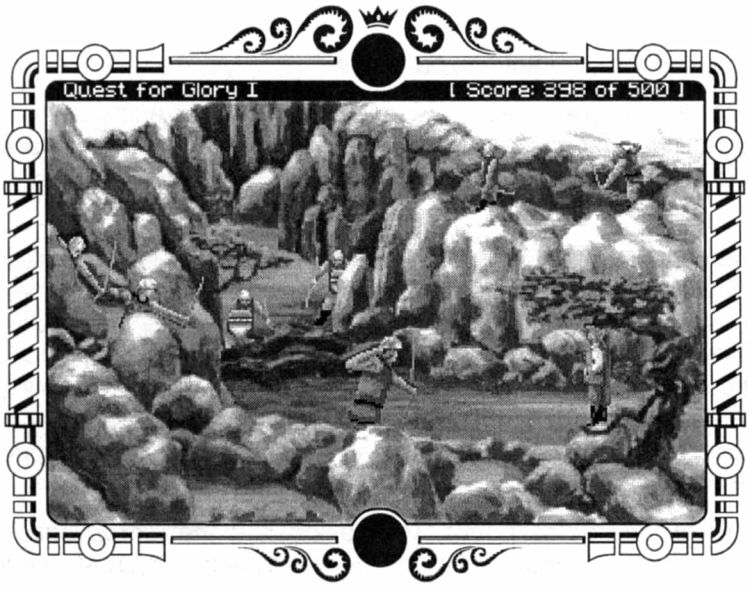
Кроме еды и питья, таверна предоставляет начинающим героям еще одну ценную услугу — укрытие на ночь. Когда вам захочется поспать со всеми удобствами, подойдите к хозяину и заплатите ему пять серебряных монет (**PAY**). Естественным плюсом является то, что здесь на вас никто не нападет, вы относительно хорошо выспитесь и хотя бы почувствуете себя нормальным человеком, который проводит ночь на нормальной кровати. С другой стороны, героям положено спать на холодной и черствой земле рядом с чем-нибудь магическим и сверкающим. В общем, если вы способны ночью выйти из города — смело плюньте вслед хозяину таверны и отправляйтесь в **Erana's Peace** (см. экран 20 в части 2).

Так как именно на этом экране расположены ворота города, вы будете проходить здесь каждый раз, когда вам понадобится войти или выйти из города. Проблема одна — ночью ворота закрыты! К сожалению, эта проблема решаема только для тех персонажей, у которых **CLIMBING** не равен нулю. Такие "лазальщики" (а попросту говоря, ворье и примкнувшие к ним) могут подойти к запертым воротам и перелезть через них (**CLIMB WALL**). Если вы сделаете это не у ворот, а у левой части стены, то перелезете на экран с мишенью. Персонажам других типов придется страдать. Маги уже в следующем (втором) Quest For Glory дождутся заклинания **Levitate**, которое поможет им летать вверх-вниз безо всяких **CLIMBING**. Ну, а воинов научат методике лазанья только в QfG4...

Экран 2: Центральная площадь Спилбурга

Магическая лавка Зары (и ее компаньона, летучей мыши Домиано) продает магические свитки — магам, а также волшебные зелья — любому желающему. Впрочем, магия, как обычно, стоит немалых денег! Зелье, частично восстанавливающее жизнь-"хиты" (**Healing potion**) — стоит 50 серебряных монет, снимающее усталость (**Vigor potion**) — 25 монет, восстанавливающее магическую силу (**Power potion**) — 75 монет. Хотя, кому нужно покупать "бутылочки" по таким ценам? Не проще ли выйти из города, пройти один экран на север и купить все то же самое в избушке у бабули, которая, собственно, их и варит (и продает по оптовым ценам)? Так что в лавке Зары имеет смысл покупать только свитки с заклинаниями — это может сделать только маг или тот, у кого параметр **Magic** не равен нулю. Заклинание **Flame Dart** стоит 60 монет, **Fetch** —40 монет, **Open** — 30 монет (**BUY FLAME, BUY FETCH, BUY OPEN**). Обратите внимание на явную несправедливость: одно простенькое зелье лечения стоит чуть ли не в два раза дороже, чем целое заклинание, открывающее любую дверь, сдвигающее камни и отпирающее сундуки с золотыми монетами! А все потому, что свитки Зара производит сама, а зелья, судя по всему, попросту перепродает...

Слева от зариной лавочки находится жилой дом. Днем вы можете увидеть бабульку-божий одуванчик, которая мирно покачивается в кресле-качалке и не обращает на вас никакого внимания. А



А вот и засада.

вот ночью... Если вы вор — то вам имеет смысл залезть в этот дом и попытаться его обокрасть. Самое интересное в нем — это мурлыкающая черная киска, которая бегает внутри и, казалось бы, так и просит: "Погладь меня!" И вам придется ее погладить (**PET CAT**), или, на худой конец, бросить ей еды (**GIVE RATION CAT**) — иначе маленькая киска превратится в... Впрочем, сами увидите. Не забудьте только перед этим записаться!

А своровать в этом доме вы можете следующее:

поищите в корзине для вязания (**SEARCH BASKET**): вы найдете ниточку жемчуга (**string of pearls**): 100 серебряных монет;

поищите в диване (**SEARCH COUCH**): 3 серебряных монеты;

возьмите богато украшенные свечи (**GET CANDLESTICKS**): 50 серебряных монет;

поищите на столе (**SEARCH DESK**): 1 монета.

Если хотите, попробуйте посмотреть, что находится в прикрытой птичьей клетке... Само собой, там находится птичка, которая тут же устроит небольшой концерт. На ваше счастье, спящая старушка только прикрикнет на 'безобразницу'-киску и на этом успокоится. А ведь она вполне могла и спуститься, и тогда вам было бы несдобровать!

Слева на площади располагается гильдия приключенцев. В старые времена целые толпы любителей помахать различными предметами (мечом, руками, отмычкой) бродили по долине Спилбурга и творили добро: отнимали у богатых, отдавали бедным, работали на середнячков, спасая по пути прекрасных драконов от злобных принцесс... Но сейчас от всей этой братии остался только один старый маразматик, который сидит в здании гильдии и предается воспоминаниям об ушедшей молодости. Вас должна больше всего заинтересовать доска объявлений, которая висит в гильдии. Прочитайте все бумажки, которые висят на ней, и осознайте, что именно вам еще предстоит сделать:

– найти потерянное кольцо и вернуть его лекарю в избушке;

– искать для лекаря компоненты для его лекарств;

– отыскать исчезнувшего сынка местного барона;

– отыскать исчезнувшую... ну конечно! Дочку местного барона;

– поймать или зарезать вожака бандитов;

– поймать или зарезать чернокнижника-ворлока, служащего бандитам;

Как вы поймете под конец игры, три последних пункта на самом деле означают одно и то же. Хотя, впрочем, единственное, что вам дадут за выполнение этих миссий — этот титул Героя Спилбурга да пропуск в Quest For Glory 2. Деньги наш любимый барон попросту зажмет в момент перехода между игрушками...

Кроме того, в гильдии имеет смысл поговорить по душам с Вольфгангом — сонливым старичком да посмотреть на боевые трофеи, развешанные по стенам. Каждая заботливо сохраненная голова принадлежит какому-либо легендарному монстру, а об истории ее отделения от туловища рассказывает прикрепленная внизу табличка. Посмотрите на все головы по очереди (например, **LOOK SAURUS, LOOK ANTWERP**). По большей части описания весьма забавны: некоторые таблички, например, проливают свет на, так сказать, связь параллельных "сьерровских" вселенных. Антверпа, скажем, якобы убили в свое время "два парня из Андромеды" — герои (и авторы) серии Space Quest.

Если вы играете в EGA-версию (в таком случае вам придется, как обычно, самостоятельно выбирать тему своих вопросов к старичку), то сперва просто поговорите с ним (**TALK MAN**), а затем спросите про всех знакомых вам монстров — и бегающих на просторе (см. бестиарий в начале описания), и висящих здесь же на стеночке (**ASK ABOUT** ...). Опять же, никакой прямой пользы от его слов вы не получите, зато наверняка сможете хотя бы пару раз улыбнуться. Кстати, старичок будет время от времени утомляться и засыпать (**Zzzzz**...) — в этом случае просто деликатно разбудите его любым вопросом, а затем продолжайте интервью, как будто ничего и не произошло.

И, наконец, главное. Что за гильдия приключенцев без огромной книги, в которой каждый герой описывает вкратце свои подвиги? Почитайте ее (последняя запись — о том, как баронет убил своего первого тролля) и впишите туда свое имя. Такой-то, мол, начал свои приключения в таком-то году. Приятно внести свое имя в историю, не правда ли? Обидно только, что эту книжку, скорее всего, никто не читает...

Экран 3: Торговая площадь

У городской стены стоит лоток, у которого некая очаровательная девушка продает всяческие сочные и спелые фрукты. Впрочем, приглядевшись повнимательней и поговорив с красоткой, вы выясните, что Хильда Пфердефедерн слушается своего папочку Хейнриха, еще не думает о таких вещах (может, на следующий год...) и вообще является не человеком, а несовершеннолетней кентаврочкой. Так что имеет смысл не тратить время на болтовню (о чем может рассказать лошадь?), а приступить к покупкам. Хильда продает овощи (капусту, морковку, картошку, репу) и фрукты (остались одни прошлогодние яблоки). Пять овощей стоят 1 серебряную монету, и за те же деньги можно купить десять лежалых яблочек. Вот уж где средневековье — вы где-нибудь видели, чтобы картошку продавали поштучно? Единственная польза от овощей — пищевая. Маньяки-вегетарианцы вполне могут всю игрушку питаться капустой да морковкой, изредка празднуя победу над монстром поеданием яблока... Кстати, для выполнения своих геройских миссий вам рано или поздно понадобится пятьдесят яблок — так что лучше потратьте сразу 5 монет, чтобы потом не бегать сюда.

Чуть левее находится магазин, который в наше время окрестили бы 'Промтовары'. Здесь вы можете закупить полный набор 'В подарок начинающему герою' — оружие, доспех, сухие пайки, фляги... Если распросить хозяина, почему он держит у себя такие, в общем-то никому не нужные, вещи, он признается, что в детстве втайне мечтал стать героем. Даже книжку он читает соответствующую, 'фэнтезийную' — "**Hero's Death**" ("Смерть героя"). Так что закупайте у мечтателя:

DAGGER: кинжалы (дополнительные кинжалы нужны для любителей пометать их во врагов) — 20 серебряных монет.

CHAINMAIL: кольчуга (если вы замените свои доспехи на кольчугу, то по вам будут хуже попадать и наносить меньше повреждений... А за старую кожанку хозяин вам еще и заплатит) — 500 серебряных монет.

RATIONS: сухие пайки (кушать что-то надо) — 5 штук за 5 серебряных монет.

FLASK: пустая фляжка (на случай, если вы найдете что-то жидкое или сыпучее) — 2 серебряных монеты.

Все эти предметы (кроме кольчуги) имеются у хозяина в неограниченном количестве. Так что покупайте на здоровье!

Еще левее находится дверь жилого дома — весьма привлекательная цель для воров. Пусть вас не волнует, что в этом доме живет сам шериф. Если вы будете вести себя тихо, проблем не будет! А утащить отсюда вы сможете следующее:

Взять шарманку со стола (заведете ее прямо здесь (**OPEN BOX**), увидите сонного Отто-гуна в нижнем белье!) — **GET MUSIC BOX**. За нее в воровской гильдии вам дадут 30 монет.

Взять серебряный канделябр — **GET CANDELABRA**. 75 монет.

Взять ценную вазу с камина — **GET VASE**. 40 монет.

Сдвинуть картину на стене (**MOVE PICTURE**), взломать сейф (**UNLOCK SAFE**), взять кучу денег (пятьдесят серебряных монет: **GET MONEY**) и вернуть все на место (**CLOSE SAFE, MOVE PICTURE**). Если вы сделаете это, не сняв предварительно вазу с камина, то ваза упадет, поднимется шум и вас арестуют!

Обыскать стол (**SEARCH DESK**). Три серебряных монеты.

Экран 4: Таверна

А вот в этой части города собираются только горькие пьяницы, воры, убийцы, нищие и прочая нечисть. Здесь когда-то было два магазина — мясной и булочная. Увы, они давно закрылись, и на их двери уже не один год висит табличка **gone fishing** — ушел на рыбалку. Н-да, герои уходят на войну, мещане — на рыбалку... Все равно ни те, ни другие не возвращаются.

Специально для местной тусовки прямо на площади оборудован омерзительный притон — таверна '**Dragon's Breath**' (дыхание дракона), продающая напиток с таким же названием. В общем, все местные напитки похожи на тех, кто их пьет — они такой же крепкие, беспощадные и омерзительные. Но ни в коем случае не пейте **Dragon's Breath**! А то ваш пепел вскоре сметут в помойную яму... '**Пот тролля**' — **Troll's Sweat** немногим лучше. Стоит вам выпить эту мерзость, слу-

чится ужасное: вы мгновенно опьянеете, получите по голове и придете в себя утром, в ближайшей канаве, потеряв абсолютно все деньги и даже пять очков из вашего счета! Так что, напившись в начале игры, можно получить счет — 5 и поставить себе достойную "анонимных алкоголиков" цель: выйти из этой позорной ситуации, накупить себе оружия, доспехов и стать-таки героем...

Чем выше дерево - тем сложнее повеситься.

Есть в таверне и более безопасный напиток — обычный эль (он же пиво): **ALE, BEER** — одна серебряная монета. Хотя и эль — тоже на любителя... Три раза выпьешь — и результат будет таким же, как и в случае '**Пота тролля**'. Выпить одну кружечку эля вам, конечно, никто не мешает... Но пиво не восстановит силы (стамину, в смысле) — пейте лучше кофе в 'Рассказе Героя'! Ну, а если уж разлагаться — то только по-настоящему, с 'Дыханием Дракона'. За одним из столов в таверне, кстати, сидят две уже окончательно разложившиеся жертвы — это 'ушедшие на рыбалку' хозяева двух магазинов. Теперь вся их жизнь — мерзкое пойло и какая-то тупая игра ("122 есть?" — "**Go fish!**").

Так что отвлечемся от прямого предназначения таверны и перейдем к прочим предоставляемым ею услугам. Видимо, главное, что может заинтересовать героя — это записочки, которые злобные мафиози время от времени подбрасывают под один из стульев. Вам стоит время от времени заходить сюда и поднимать эту записку, если она есть (**GET NOTE**). В некоторый момент вы, скорее всего, увидите записку, в которой будет сказано что-то вроде "**meet me at the archery range**" (встреча у мишени). В таком случае вам стоит сходить к мишени и подслушать разговор двух бандитов.

А вот воры найдут здесь братьев по разуму. В самом деле, где же может находиться воровская гильдия, как не в подвале под притоном? Странно только, почему неглупые, в общем-то, стражники до сих пор не вычистили эту помойку. Тем не менее, вы можете подойти к мрачному гуну, сидящему за столом, и сказать ему пароль (см. экран 5). Он сразу откинет потайную дверь и впустит вас в гильдию, где вам с удовольствием продадут лицензию за 25 серебряных монет и предоставят кучу полезных услуг. Здесь вы сможете с легкостью и с выгодой сбыть наворованное, а также купить несколько безусловно полезных для вашей профессии предметов: отмычку (**LOCKPICK** — 15 серебряных монет) и элитный 'Набор для Взлома Замков' (**TOOLKIT** — 100 монет). Кроме того, можете поиграть с местным шефом в 'дартс' на кинжалах — кто за три 'броска' выбьет большую сумму на мишени, тот и выиграет (**PLAY GAME**). Вы сами задаете ставку. К

сожалению, эта игра потребует от вас немалой сообразительности — броски, увы, совершаются не автоматически, а требуют от вас ручной настройки силы и угла броска (примерно как в играх типа Scorched Earth). Зато таким образом вы можете выиграть некоторую сумму. Главное тут — не переборщить. Поставите больше 50 и выиграете — все, больше шеф играть не будет... Зато вам за крутость дадут 3 очка.

Экран 5: Тупик

Днем это — обыкновенный тупичок, в котором всегда царит полумрак. Удивление вызывает разве что нищий, который сидит здесь и просит подаяние. Вы только подумайте: кто же ему подаст милостыню в тупике? Разве что пытливые герои... Пошел бы, глупый, и сел бы на главной улице... Или он не совсем тот, кем кажется? Во всяком случае, имеет смысл проделать Главный Ритуал Доброго Героя — то есть дать ему немного денег (**GIVE MONEY**). За этот поступок, достойный примерного пионера, вы получите возможность задать ему пару вопросов. Спросите его о работе (**ASK ABOUT WORK**), и он вам расскажет о вакансии чистильщика конюшен в замке. Вот и все — можете уходить отсюда, и он вслед вам крикнет (видимо, из благодарности): не ходи сюда ночью!

И действительно, если вы не вор, то ночью сюда ходить не следует. И пусть вас не привлекает призрачное золотое свечение, которое видно даже с предыдущего экрана — это вовсе не монета, а иллюзорное заклинание, созданное бандитами! Только подойдите к источнику свечения, и у вашей спины окажется острый кинжал, и вам придется поделиться (не)честно заработанными финансами с самозваными Робин-Гудами. А потом — побыстрее сваливать, пока всяким нехорошим людям не надоело ваше присутствие!

А вот если вы — вор, то вам имеет смысл сюда наведаться как-нибудь ночкой. Когда кинжал прижмется к вашей спине, не теряйте бодрости духа, а сотворите "воровской знак". (Для этого якобы нужно приставить большой палец правой руки к носу и шевелить остальными пальцами. Но на самом-то деле достаточо набрать **MAKE SIGN** или кликнуть курсором-"рукой" на одном из бандитов. Дети, не делайте так дома — вас могут не так понять!) Ваши коллеги, поругавшись немного, отпустят вас невредимым, наказав разве что записаться в гильдию. А заодно они сообщат вам самое главное — пароль, который вы должны будете сказать гуну в таверне. Паролем обычно является какая-нибудь глупость на немецком языке (типа **Deutschmark** — дойчмарка или **Schweinhund** — свинопес), так что запишите ее как можно тщательнее. И не заходите больше на этот экран. Вы же не хотите вторгаться на чужую территорию, правда? Найдите себе другое занятие. Например, в городе полно домов, набитых всяческими ценностями и никак не охраняемых. Нужно сделать их хозяевам прививку против беспечности, не правда ли?

Часть 2: Окрестности города

Гуляя по лесу, вы в некоторый момент повстречаете лису. Она человеческим голосом пожалуется на то, что у нее лапа попала в капкан, и настойчиво попросит освободить ее. Можно, конечно, просто пожать плечами и уйти с экрана, а можно и попробовать помочь (воины ломают замок — **FORCE LOCK**, маги открывают замок заклятием — **CAST OPEN**, воры орудуют отмычкой — **PICK LOCK**). Освобожденная лиса с нескрываемым сарказмом в голосе поблагодарит вас и сообщит, что ключ к освобождению Эльзы фон Спилбург, рецепт зелья **Dispel Potion** — у Дриады. А потом убежит.

На двух экранах (справа от заставы бандитов — на экране 23 и к северу оттуда) вас в любое время суток ждет добыча. Заходите туда когда угодно — все равно прямо на вас побежит готовый к освежеванию бандит с приятно позвякивающим карманом.

Экран 6: Ворота города

Где-то с полудня к воротам приходит один из городских "авторитетов" — Бруно, и стоит себе спокойно, поигрывая ножичком. Не вздумайте его волновать, совершая всяческие резкие телодвижения — вынимать из кармана кинжал или начинать чтение заклинаний, например! Убьет своим отравленным кинжалом и не задумается (ну почему героям яду не дают?) Единственное, что вы можете сделать — это порасспрашивать его. Бруно — человек простой: даешь деньги — отвечает, не даешь денег — он даже на 'который час' не ответит. В общем, особого смысла в этой трате денег нет. Настоящие секреты Бруно никогда не выдаст, а мелочи (типа пароля для избушки Бабы Яги) вполне можно выяснить в других местах и гораздо дешевле. Так что рекомендуем вам просто напросто обходить его стороной и бурчать себе под нос: "Куда только правоохранительные органы смотрят..."

Ночью, если вы вор, можете перелезть через ворота (**CLIMB WALLS**).

Экран 7: Избушка Лекаря

Рядом с избушкой растет огромный дуб, на котором свила гнездо некая подозрительная птичка... Как вы узнаете позже, птичку зовут Птереза, а в доме лекаря живет ее супруг — такой же маленький и певучий птеродактиль Птерри. Вот так и живет влюбленная парочка, разделенная стенами избушки... Идиллия? Как бы не так! Как вы помните, у бабули пропало золотое колечко. Нетрудно догадаться, где его можно найти. Ну конечно — в уютном гнездышке Птерезы. Ну разве порядочная птичка подкинула бы подобную свинью своей любящей хозяйке? Одно слово — динозавр летучий!

Впрочем, настоящих героев не интересуют вопросы морали. Гораздо интереснее, как снять кольцо с дерева! Для этого есть целых три способа — по одному на каждый класс героев:

– Воины и все остальные с ненулевым **THROWING**: поднять с земли камни (**GET ROCK**) и кидать их в гнездо, пока оно не упадет (**THROW ROCK**).

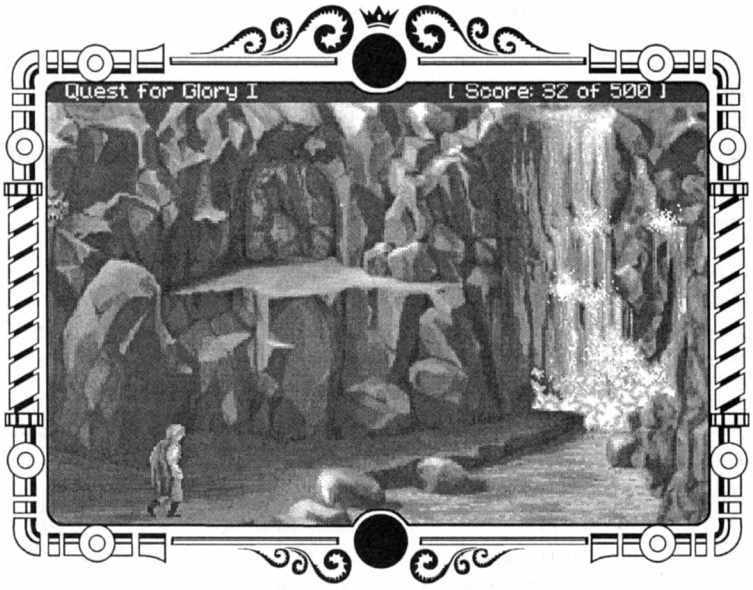
– Маги и все остальные с ненулевым **MAGIC**: притянуть к себе кольцо с помощью заклинания **FETCH** (**CAST FETCH**).

– Воры и все остальные с ненулевым **CLIMBING**: забраться на дерево и забрать кольцо (**CLIMB TREE; GET RING**).

Независимо от того, какой подход вы выберете, получится у вас далеко не сразу. Все три способа требуют, чтобы используемая способность у вашего персонажа была хотя бы не меньше 20. Впрочем, кидание камнями, зелезание на дерево и махание руками — прекрасное упражнение. Большинство игроков в Hero's Quest тратят на это занятие все утро первого дня.

Когда вы достанете кольцо (а заодно, скорее всего, спугнете бедную Терезу и разрушите семейное счастье двух миленьких птеродактилей), заходите в избушку. Здесь вы познакомитесь с милейшей старушкой, местным доктором. Когда-то ее звали Амелия Эпплберри, но теперь все называют ее просто 'Лекарем'. Впрочем, какая разница, как ее называть? Главное, что она

продает и что можно продать ей! Во всяком случае, у нее можно купить самые дешевые бутылочки с волшебными зельями: восстанавливающее силы (**vigor potion**) за 20 серебряных монет, лечебное (**healing potion**) за 40 монет, и восстанавливающее магию (**magic potion**) за 60 монет. Кроме того, Амалия продает мазь против умертвий (**undead unguent**) за 100 монет — она вам понадобится, когда Баба Яга пошлет вас на кладбище за корнем мандрагоры.



Окунуться в водопад каждый путник будет рад.

Необходимо также заметить, что в начале игры лекарь очень полезен как основной источник денег, которые вам понадобятся на заклинания, набор инструментов для взлома дверей, кольчугу и так далее. Она платит деньги за компоненты для своих зелий — и очень даже неплохие деньги:

– Когти читавра: 5 серебряных монет за штуку.

– Борода тролля: 2 лечебных зелья за штуку.

– Магические грибы: золотой (то есть 10 серебряных монет) за горстку (см. экран 16).

– Цветы из **Erana's Peace**: 5 серебряных монет за фляжку (см. экран 20).

Впрочем, компонентов бабушке нужно не так и много — купив по пяток доз каждого ингредиента (кроме когтей читавра), она откажется покупать новые дозы. Но все равно в начале игры эти деньги будут вам неплохим подспорьем — ну, а потом можно зарабатывать их и по-другому. Например, бегать рядом с бандитским укрытием, подстерегать преступников и отнимать у них награбленное...

Когда вы отнимете колечко у Птерезы, отдайте его Амелии. Она вам за это выдаст целых 6 золотых и 2 лечебных зелья. Воры, кстати, могут не беспокоиться — в воровской гильдии, конечно же, с удовольствием купят кольцо, но дадут за него всего лишь 35 серебряных монет.

И еще — специально для воров. При желании вы с легкостью сможете ограбить старую женщину — дождитесь, когда она отвернется, и украдите зелья (**STEAL POTIONS**). Но через некоторое время она обнаружит пропажу... и тогда в эту избушку вы больше никогда не войдете. Вот и подумайте, стоит ли игра свеч?

Экран 8: Замок

Если вы хотите попасть в замок, вам сперва придется поговорить со стражником, который ходит по стене наверху, и попросить его поднять решетку. В EGA-версии для этого используется команда **OPEN GATE**, во VGA-версии нужно просто ткнуть "рукой" на решетку. Впрочем, этот стражник служит не только для того, чтобы впускать и выпускать героев. Он с готовностью ответит на любой вопрос, касающийся обитателей замка — барона, потерянных баронета и баронессы, перечислит все миссии, за которые барон обещал награду... В общем, расспрашивать его можно долго. Но не интереснее ли зайти внутрь замка?

На большом дворе замка иногда появляется Оружейный Мастер. Он бодро скачет по двору, практикуясь в своем (и так давно уже безупречном) мастерстве владения клинком и ищет достойного студента, чтобы развеять скуку. Он с радостью поучит вас своей технике — пока вы готовы платить одну золотую монету за занятие. Его уроки на самом деле стоят таких денег, даже несмотря на то, что большинство необремененных аркадным опытом игроков игнорируют ценные советы Мастера по поводу техники парирования и уворачивания. Конечно же, гораздо проще давить на "стрелку вверх" — все равно это приведет к требуемому результату! Основная польза уроков — все же увеличение ваших параметров. Где-то через пять-шесть занятий (сочетаемых с охотой на монстров за пределами замка) ваш показатель **WEAPON USE** дорастет до 100, и у вас появится немалый шанс победить зазнавшегося учителя. Жалобно причитая, он удалится с площади, а вы останетесь — гордо задирать нос и подсчитыать полученные очки.

В правой части замка находится конюшня барона. Правда, довольно тяжело представить себе, зачем ему конь — учитывая, что он никогда не выходит из своего замка... В результате накапливается огромное количество, хм, побочного продукта конской жизнедеятельности. Видимо, конюх начитался греческих мифов о Геракле, и твердо уверен, что чистка конюшен — законная привилегия героев. Так что вас без лишних вопросов возьмут на работу чистильщика конюшен — за одну уборку вам заплатят пять серебряных монет. Но основная польза приобщения к работе обычных людишек заключается вовсе не в финансах. Дело в том, что каждая уборка поможет вам повысить свои физические характеристики — в основном **STRENGTH** и **VITALITY**. Неплохо, да? Удивительно только, почему чистильщики средневековых конюшен не убивали драконов стадами... хотя, возможно, все драконоборцы вышли именно из чистильщиков? Во всяком случае, имеет смысл заходить сюда каждый день — и чистить, чистить, чистить без конца... Не в этом ли смысл жизни?

Не обращайте внимания на казармы. Делать там совершенно нечего — на все вопросы солдат отвечает "Идите к воротам — там работает самый разговорчивый парень". Что же касается собственно замка, то без приглашения вы туда не зайдете. Первое приглашение вы получите, когда спасете баронета — и в результате сможете задать несколько вопросов барону и его снобствующему сынку. Рекомендуем поговорить с семейкой на отвлеченные темы (**TALK BARON**) и затем спросить сынка, как его угораздило попасть в переплет (**ASK ABOUT KOBOLD**). После этого отправляйтесь спать — и с утра, получив свои 50 золотых (как раз хватит на кольчугу...), отправляйтесь — что? Правильно, чистить конюшню!

Когда вы увидите барона во второй раз — после того, как спасете баронессу Эльзу, делать что-либо будет уже поздно. Поздравляем, Герой Спилбурга — смотрите хэппи-эндовый мультик и ищите Quest For Glory 2.

Если вы — вор или имеете ненулевой **CLIMBING**, то вы можете попасть в замок ночью (для этого достаточно перелезть стену в том месте, где пышно разросся плющ). Впрочем, другие персонажи могут просто дождаться ночи, не выходя из замка. Никакого смысла в этом нет — абсолютно ничего утащить не удастся. Непонятно, почему вор не хочет залезать по стенам замка до ближайшего окна, но факт: он этого не хочет. Так что, если окажетесь в замке ночью, выходите из него, как обычно — на юг со двора. При этом, что забавно, даже воин с готовностью полезет по плющу вниз — правда, обратно залезть он уже не сможет. Если вы попробуете устроиться на ночь в замке (**SLEEP**), вас разбудят стражники, выискивающие бомжей, и вам придется срочно убраться. Видимо, не вы одни хотите найти себе безопасный ночлег на халяву... Единственный способ поспать ночку за стенами замка — это прийти в ту самую конюшню, где вы работали днем. Если вы до этого действительно поработали там, то конюх пустит вас немного поспать — но с утра не очень-то вежливо разбудит и заставит работать! Главное, что он денег заплатит...

Экран 9: Работящий кентавр

Здесь вы найдете работающего целый день Хейнриха Пфердефедерн, отца красотки Хильды из города. Стоит вам пройти мимо него, как он прекратит работу и воззрится на вас. А когда вы будете выходить с этого экрана, он (с некоторой вероятностью) горестно покачает головой: "Эххх , молодежжь..." Можете порасспрашивать его о том, о сем — о фруктах, о дочери, о бандитах... Единственная интересная информация, которую вы получите от него — это рассказ о бандитах и их вожаке (**ASK ABOUT BRIGANDS, ASK ABOUR LEADER**). Оказывается, сострадание не чуждо ему — однажды он лично помешал своим людям грабить честных людей, дал раненому кентавру лечебное зелье и отнес его к Лекарю. Так, может быть, вожак — на самом деле честный человек, который вынужден играть отведенную ему роль? А может, кентавр — сообщник бандитов, подлый лгун и обманщик, который хочет вас попросту разжалобить? Или такое поведение вожака было всего лишь проблеском человечности, который разве что подчеркул его звериную сущность? В общем, вопросов больше, чем ответов. Ну, а вам больше на этом экране делать нечего. Идите себе дальше, не отвлекайте работающего чело... кентавра.

Кстати, если вы подумываете о том, чтобы ограбить садик кентавра ночью — подумайте еще раз. Лето еще только начинается (увы — сколько бы вы ни просидели в Спилбурге, оно все равно будет еще только начинаться), так что ни фруктов, ни овощей еще нет. Жалкие остатки прошлогоднего урожая продаются (как вы уже знаете) в городе, но Хильда убирает свой лоток по ночам... Еще одна честная семейка, которую, к огромному сожалению, никак не получается ограбить.

Экран 10: Кладбище

Легче перечислить игры фирмы Sierra, в которых нет кладбища, чем вспомнить все те хиты, в которых герои могли бродить среди уютной прохлады могильных камней, искать полезные предметы для своих квестов, развлекаться, читая написанные, похоже, какими-то панками эпитафии... Зайдя на этот экран днем, вы сможете гулять здесь и читать надписи, сколько душе угодно. Главное — в бездонную могилу посередине кладбища не свалиться. Можете даже попытаться вытащить корень кроваво-красной мандрагоры — правда, это совершенно бесполезно. Корень будет выбиваться из ваших рук, пока, наконец, не выбьется. После этого он исчезнет — до следующего дня.

Любой знаток черной магии скажет вам, что мандрагору нужно собирать ровно в полночь. Правда, здесь возникает небольшая проблема — по ночам на кладбище буйствует нечисть. Ожившие духи неупокоенных мертвецов летают повсюду, высасывая жизнь из подвернувшихся под руку героев... Быстро пробежать по экрану еще как-то можно (перекреститься не забудьте), а вот достать мандрагору — невозможно. Однако, можно воспользоваться мазью против умертвий (**Undead unguent**) — она продается у Лекаря за 100 серебяных монет. Обмажьтесь этой гадостью, после чего как можно быстрее забегайте на кладбище и забирайте корень (**GET ROOT**). Действие мази заканчивается быстро, так что ни в коем случае не медлите!

Экран 11: Мишень

Теоретически, мишень предназначена для того, чтобы любители побросать в живые мишени ножичками тренировали свое искусство. На самом деле, весьма сомнительно, что кто-то, играя в Hero's Quest, действительно кидает ножами в монстров — уж больно это неудобно делать. В EGA-версии, по крайней мере, для броска было достаточно отдать команду (**THROW DAGGER**), а во VGA-версии в худших традициях drag-and-drop'а приходится наводить курсор-ножичек на (бегущего) монстра — а он тем временем догоняет нашего героя и начинает его потихоньку поедать. Так что при желании вы можете потренироваться (бросить все кинжалы — **THROW DAGGER** много раз, потом достать их — **GET DAGGERS**), но особого смысла в этом нет. **THROWING** — далеко не самое необходимое умение...

На самом деле, 'у мишени' — излюбленное место встречи городских "авторитетов" (в лице Бруно) и бандитов. Когда вы прочитаете в таверне записку об очередной такой встрече, начинайте заходить к этой мишени каждый раз, когда сменится время дня. Обычно встреча происходит около полудня, но... пропустите — опоздаете.

После того, как вы подслушаете разговор, Бруно отвалит на юг, оставив рядом с мишенью молоденького Брутуса (таким молодым, к счастью, отравленных кинжалов не дают). Здесь вам нужно решить — убивать его или нет. Подойти к нему напрямую будет довольно трудно: на южном экране все еще стоит Бруно, всегда готовый охладить пыл героя метко кинутым ножичком. Чистому воину, тем не менее, придется побегать в других местах и подождать, пока Бруно исчезнет. Маг может издалека закидать Брутуса огненными стрелами (**CAST FLAME**), а вор — ножичками (**THROW DAGGER**). Все это время тот будет кидать в вас своими

"Спасибо. Но мой отец думает, что я слишком молода для этого."

ножами — не бойтесь, они не настолько смертельны, как ножи Бруно. После этого убийства вам следует обыскать тело (**SEARCH BODY**); если вы убивали издалека, то придется опять-таки подождать ухода Бруно. Просто удивительно, почему герой, убивающий троллей, неспособен продраться сквозь какие-то кусты... Ну да ладно.

Ночью вы можете перелезть через стену за мишенью (**CLIMB WALL**). Если умеете.

Пригвоздите его к дереву.

Экран 12: Ледяной гигант

Когда вы зайдете на этот экран, из северных льдов вломится огромный детина с двуручным топором и, вежливо размахивая им, начнет что-то мямлить в тяжеловесных скандинавоподобных виршах. Не стоит пока раздражать его — может быть, когда-нибудь вы и сможете на равных разговаривать с ледяными гигантами, но пока один взмах топора может под корень подрубить ваши поиски славы... Да и вообще, не стоит уважающему себя герою превращать поиски славы в поиски крепкой (или смертельной?) оплеухи. Впрочем, убивать вас ледяной гигант не станет — просто отбросит вас и прочитает рифмованную лекцию о том, что противников следует выбирать с умом. Кстати, в EGA-версии смеха ради можно побегать по этому экрану влево-вправо — очень забавно наблюдать, как гордый скандинав бегает, повторяя ваши движения — он пытается преградить вам дорогу в свой дом... Во VGA-версии он стоит на месте.

Лучше постарайтесь прислушаться к тому, что говорит Браугги. Собственно, он — такой мирный гигантик, пришел сюда, чтобы пополнить свои запасы фруктов. Видите ли, яблони у них на леднике, оказывается, не растут. Поэтому он собирается стоять здесь и ждать, пока вы не принесете ему яблочек (выходить на солнечное пространство не хочется — а то ведь так и растаять можно!) "Поговори со взмахом клинка или договорись со мной!" Так в чем проблемы? У вас уже должно быть 50 яблок (если нет, сходите и купите), отдайте их гиганту (**GIVE FRUIT GIANT**) и забирайте награду — сияющий драгоценный камень. Он вам пригодится у Бабы Яги.

Экран 13: Водопад и Отшельник Генри

Горный поток — это всегда хорошо. В основном, потому, что здесь можно напиться (**DRINK**) и восстановить силы-стамину. Кроме того, когда вам потребуется набрать какую-то 'летучую воду', вы возьмете здесь падающую воду из водопада (**GET WATER**). Правда, она не летучая в прямом смысле этого слова — но этим уже займется лекарь, когда вы ей принесете эту воду.

В этой скале проживает отшельник — прямо перед вами находится огромная дубовая дверь его дома. Как проникнуть через эту дверь — отдельная проблема, которую каждый класс решает по-своему. Вы только не подумайте, что Генри не любит гостей — наоборот, он с радостью пригласит к себе домой любого. Только вот для этого придется как минимум постучать в дверь. А это не так уж легко...

Воин и все остальные с ненулевым **THROWING**: кидайте в дверь камушками (**GET ROCK; THROW ROCK**). После третьего, попавшего в дверь, камня до Генри наконец-то дойдет, что кто-то хочет привлечь его внимание, он выйдет и произнесет заклинание **Trigger**. В результате его заклинание покажет вам невидимую лестницу, по которой вы затем сможете с легкостью подняться.

Маг и все остальные с ненулевым **MAGIC**: вы должны предварительно взять у мипов заклинание **DETECT MAGIC**. Произнесите его у водопада, и вы увидите невидимую лестницу. Поднимитесь по ней.

Вору и остальным с ненулевым **CLIMBING**: вам, как обычно, легче всех. Вы можете просто подняться по скале (**CLIMB WALL**). Конечно, это получится не сразу, но ведь и тренировка вам вовсе не помешает...

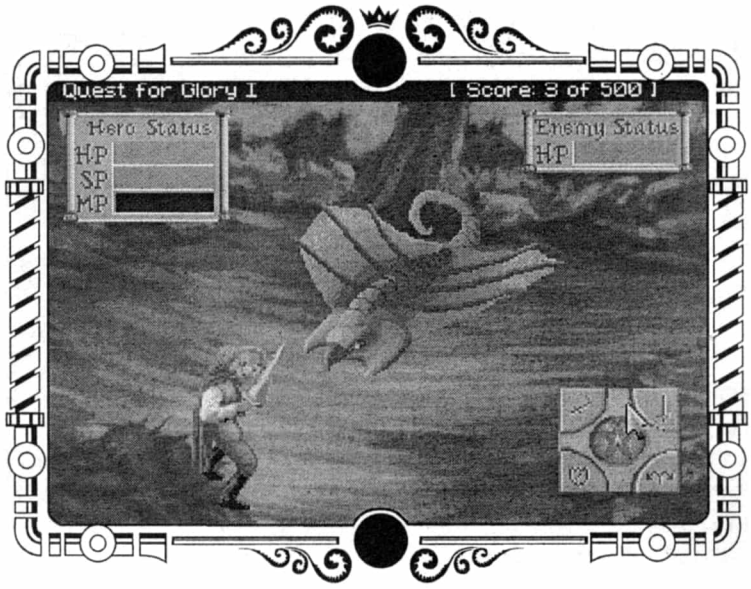
После того, как вы заберетесь наверх, постучите в дверь еще раз (**KNOCK**) и быстро отойдите от двери — достаточно далеко, чтобы открывающаяся дверь вас не задела, но и достаточно близко, чтобы Генри вас увидел и пригласил в дом. Вот и все.

Внутри у говорливого отшельника нет абсолютно ничего, что бы могло привлечь ваше внимание. Единственное, что здесь есть полезного — это, собственно, сам Генри. Вы можете узнать у него много интересных, забавных, и при этом абсолютно бесполезных вещей — не забудьте выяснить, что он готов вам рассказать о своей избранной профессии (**ASK ABOUT HERMIT**), о местном колдуне Эразмусе и его любимой игре (**ASK ABOUT ERASMUS; ASK ABOUT GAMES**). Ну, а затем заберите главную ценность, которой владеет Генри и которую он абсолютно не ценит — подаренное Эразмусом заклинание **Trigger**. Просто спросите у него про этот свиток, любезно согласитесь его взять (**ASK ABOUT SCROLL; YES**) и он, не задумываясь, подарит его вам. А ведь мог бы и Заре продать, она бы наверняка купила...

Второй заход, опять ошибка...

Если хотите, можете придти к Генри как-нибудь ночью. Только не

забудьте прихватить с собой пару сухих пайков (отшельникам тоже нужно как-то питаться) и приготовьтесь к игре в карты. Поспать как следует вам, увы, не удастся — так что заходить на ночь сюда стоит только в самых экстремальных ситуациях (у мага почти не осталось ни хитов, ни маны, ни лечебных зелий, бежать до Дриады страшно, через стену города не перебраться...)



Желудочно-кишечные паразиты атакуют.

Ворам и разбойникам, к сожалению, здесь ловить нечего. Дверь Генри запирает на крепкий засов — никакая отмычка не поможет. Если же вы попробуете зайти внутрь и напасть на него, то он попросту активизирует... правильно, свое любимое заклинание **Trigger**, которое отправит вас прямо в водопад — охладиться и задуматься над своим поведением.

Экран 14: Озеро

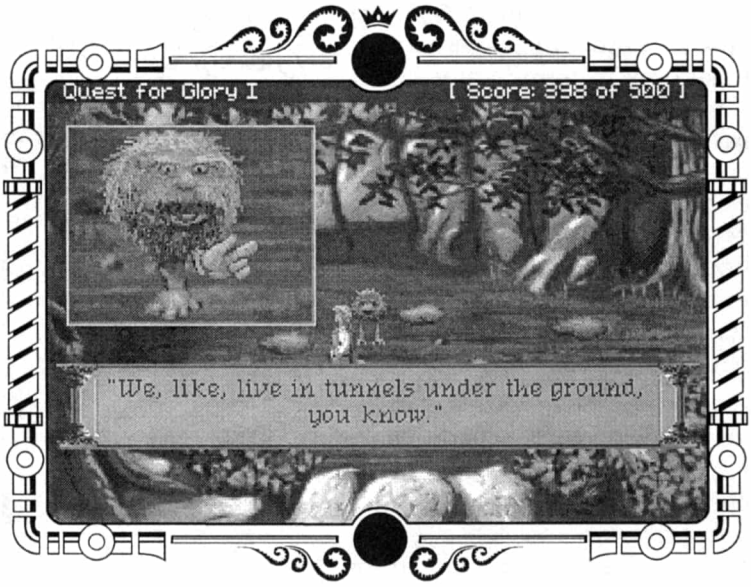
Основный смысл этого экрана, видимо, заключается в том, чтобы дать глазам геймера отдохнуть, глядя на первозданную чистоту незамутненных вод озера Спигельси (Зеркального). Можете напиться воды (**DRINK**). Больше здесь делать практически нечего. Изредка вы сможете, зайдя сюда, увидеть подводную лодку, неторопливо уходящую вглубь и разбивающуюся об берег. При попытке рассмотреть чудо поближе (**LOOK SUBMARINE**) вам ответят, что "Вы, должно быть, ошиблись. Если вас интересуют подводные лодки, вам нужно купить сьерровскую игру Iceman". Такая вот юмористическая самореклама. Кстати, один из разложившихся владельцев магазина в **Dragon's Breath** говорил вам: "В Зеркальном Озере есть одна ну очень большая рыба... Ну очень опасная!"

Экран 15: Мипы

Мипы — это такие маленькие, пушистые, разноцветные и болтливые зверьки. Не стоит относиться особо серьезно к тому бреду, который они будут нести: ведь эти забавные твари — всего лишь пародия на хиппующую общественность... Такие ссылки на современность будут появляться и во всех последующих играх Quest For Glory — во второй серии вы познакомитесь с точно таким же придурковатым владельцем магического магазина, в третьей — с аптекарем, а в четвертой — с сумасшедшим ученым. Судя по всему, в Sierra работает какой-то хиппи, а коллеги пытаются подшучивать над ним, вставляя в игрушки его подобия... Ведь хиппи так к этому располагают!

Пока вы не позовете мипов, они будут заниматься своим излюбленным занятием — постоянно открывать и закрывать каменные двери (люки) своих норок. Не пытайтесь открыть такую дверь

силой (**USE SWORD**) — мипы попросту уйдут вглубь, а вы останетесь снаружи смотреть на опустевший экран... Впрочем, когда вы уйдете с полянки, а затем вернетесь на нее опять, все вернется на свои места. 'Дети любви' (овражного гнома и кендерки) не помнят обид...



"Мы живем в туннелях под землей и выбираемся наружу, когда проголодаемся."

Итак, начните разговор, прокашлявшись и обратившись к собравшейся тусовке (**TALK MEEPS**). Они на некоторое время исчезнут под землей, обсуждая вашу жалкую личность, и наконец на поверхность вынырнет представитель миповского народа — Зеленый Мип. Вы можете его долго расспрашивать (про норки, про бандитов, про сущность их народа — **ASK ABOUT ROCKS, ASK ABOUT BRIGANDS, ASK ABOUT MEEPS**). Все ответы будут примерно одинаковыми: "Мы, типа, живем здесь, счастливые мипы в счастливых норках. Да ты не беспокойся, живи себе счастливо!" Когда вам это надоест, заберите у них все, что у них есть полезного (они с радостью подарят вам все, что вы захотите), поднимите подарки и уходите. А понадобится вам кусок зеленого меха (**ASK ABOUT GREEN FUR**) и невесть как завалившийся к мипам магический свиток с заклинанием **Detect Magic** (**ASK ABOUT SCROLL**).

Экран 16: Засада гоблинов

Само собой, зараженная Злом долина Спилбурга не могла обойтись без так называемой 'засады гоблинов'. Засада — это такое место, в котором много (очень много) существ сидят как можно тише и ждут, когда они смогут выскочить и кого-нибудь прикончить. Правда, в данном случае мы имеем ситуацию прямо противоположную: мириады гоблинов сидят по кустам и дожидаются, пока вы не придете и не уменьшите их число на гоблина-другого. После этого они чуть поглубже укроются в своих кустах и будут ждать следующего раза. В общем — это не засада, а тренировочный плац для начинающих героев!

В первый раз, когда вы придете сюда, против вас выйдет только один гоблин. Он замаскируется под невинный кустик (с рожками на голове) и будет стоять и ждать, пока вы его не отправите в гоблинский рай (**FIGHT BUSH**). В следующий раз на вас выйдут уже два гоблина, затем — три, и так далее. Они, как и их бывший товарищ, обычно не спешат нападать первыми, поэтому и их тоже придется подгонять ударом меча (**FIGHT**). Правда, больше семи гоблинов за раз вам убивать не придется. Это и обидно — ведь под конец игры вы, скорее всего, могли бы зарезать хоть пару десятков гоблинов подряд — нападают-то глупые твари по одному!

Когда кровавая резня закончится, и вы сможете спокойно осмотреть заваленное гоблинскими трупами поле брани, не спеша подойдите к каждому трупу и обыщите его — **SEARCH BODY**. Когда гоблинов станет побольше, в каждой "порции трупов" наверняка найдется один победитель во вчерашней игре в покер (у него вы возьмете 35 монет) и парочка обиженных судьбой — у них не найдется ни одной монетки. А жаль!

Экран 17: Грибы

Этот экран, как и кладбище, днем и ночью выглядит совершенно по-разному. Днем он отличается от остальных "лесных" экранов лишь тем, что на нем этаким колечком растут грибы. Это — те самые магические грибы, которые нужны Лекарю. Можете взять три дозы (больше лекарь не берет) — **GET MUSHROOMS**. Вот только не надо пытаться их кушать!

Кстати, именно с этими грибами связан единственный известный способ получить нечестное преимущество во VGA-версии игры. Наберите как можно больше грибов, не обращая внимания на предупреждения игры о вашей перегруженности. Затем придите к лекарю и отдайте ему грибы. Вскоре он начнет отказываться: "грибов, мол, мне больше не надо", но из-за ошибки в игре не перестанет вам платить! Таким образом, вы сможете набрать кучу денег, купить кольчугу, все заклинания и много бутылочек, обеспечив, таким образом, себе безопасную и счастливую жизнь. Если только совесть потом не замучает.

А вот ночью посреди магических грибов танцуют этакие шарики света — феи. Между прочим, народные предания гласят, что подобные кольца грибов образуются именно там, где по ночам танцуют эльфы, феи, духи и пьяные экстрасенсы. Впрочем, это не столь принципиально — вам важно лишь то, что для простого смертного подходить к подобным сборищам крайне небезопасно. Такой подвиг имеет смысл совершить ровно один раз, когда вам понадобится достать 'Пыль Фей' (**Fairy Dust**). Зайдите на этот экран, и феи заставят вас танцевать (в EGA-версии вам лично придется отдать команду: **DANCE**). После этого (если вы переживете подобную нагрузку на свою мышечно-стаминную систему) они спросят, чего бы вы пожелали. Пожелайте ту самую пыль (**GET DUST**) — и быстрее сваливайте, пока не заставили еще танцевать! Надеемся, вы захватили с собой пустую флягу, или вся пыльца упадет на землю? Второго такого балета вам не пережить. И ни в коем случае не заходите в круг, образованный грибами, и тем более не собирайте грибы при феях. Наказание не заставит себя ожидать — не понятно только, почему в нашей стране преступников не наказывают танцем?

Экран 18: Дивные цветы

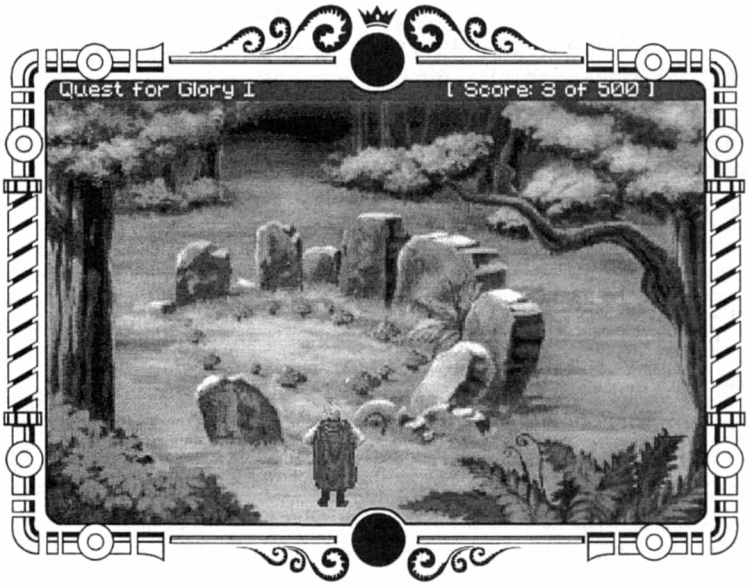
Казалось бы, чудесное зрелище — несколько диковинных цветков, растущих на склоне горы и не спеша переплевывающих друг другу свое единственное семечко. Просто стой и любуйся. Как бы не так! Стоит вам показаться Дриаде (экран 18), как она пошлет вас на ответственное задание — отобрать семечко и принести ей. Видите ли, оно будет смело расти там, где раньше никто не рос (извращение известного стартрековского лозунга). И, значит, вам придется снова использовать свои разнообразные способности...

Воины и все остальные с ненулевым **THROWING**: поднимите с земли камни (**GET ROCK**) и кидайте ими в один из цветков, пока камень не залетит в него (**THROW ROCK**). Цветок закроется (подумав, что поймал семечко), ну, а вы поднимете с земли настоящее.

Маги и все остальные с ненулевым **MAGIC**: у вас специально для подобных вещей есть целых два заклинания — **Fetch** и **Open**. Вот и используйте любое (**CAST FETCH** или **CAST OPEN**), пока не получится!

Воры и все остальные с ненулевым **CLIMBING**: залезьте наверх (**CLIMB ROCK**) и хватайте семечко, когда оно приблизится (**CATCH SEED**)!

Кроме того, есть один 'неправильный' способ достать семечко. Если вы — воин (то есть деретесь настоящим мечом, а не кинжалом), то вы можете попросту разрезать все цветы и достать то, что вам нужно (**HACK FLOWER**). Только вот когда вы принесете семечко заказчику, результат будет для вас, мягко говоря, плачевным...



Святилище темного кровожадного культа.

Экран 19: Роща Дриады

Деревянная девушка, проживающая в этом уголке леса, просто обожает влезать в чужие дела. С одной стороны, она собирается помочь вам и рассказать, как сотворить **Dispel Potion** — зелье, снимающее магические заклинания с человека. С другой стороны, только попробуйте сделать что-нибудь не так в ее присутствии... Скажем, киньте магической огненной стрелой в ее оленя. Или принесите ей семечко плюющихся растений, предварительно выковыряв его с помощью меча. В любом случае больше вы из этого уголка леса никогда не выйдете — по крайней мере, на своих двух ногах.

Но, если с Дриадой обращаться осторожно, она сможет вам помочь. Первый раз, когда вы придете сюда, она спросит вас, составляете ли вы одно целое с лесом. Если вы (совершенно справедливо) откажетесь от такой сомнительной чести, она прочтет вам лекцию 'Начинающему скауту' и отправит вас восвояси — для того, чтобы задать абсолютно тот же вопрос, когда вы снова вернетесь на этот экран. Так что лучше сразу признаться, что вы и лес — давние друзья, и вообще вы для леса все, что нужно, сделаете... (то есть ответить **YES**). Тогда Дриада предложит вам прогуляться и добыть зернышко плюющихся цветков Спиреа (экран 17). Если вы уже добыли зерно (может быть, просто подумали, что такая вещь может пригодиться), то она сразу спросит, не могли бы вы ей его отдать?

Конечно же, отдайте ей **Spirea Seed** — кому оно еще может понадобиться? (просто опять ответьте **YES**.) Зато в обмен Дриада расскажет вам, какие ингредиенты нужно добыть для **Dispel Potion**:

Не так-то просто войти в пещеру.

Зеленый мех (Green Fur) — возьмите его у мипов (Экран 14)

Цветы с Erana's Peace (Flowers from Erana's Peace) — именно там они и растут! (Экран 20)

Летучая вода — наберите ее в водопаде (Экран 12)

Пыльца фей (Fairy Dust) — возьмите ее ночью у "грибных фей" (Экран 16)

Магический желудь (Magic Acorn) — его вам сразу же подарит 'на халяву' эта же Дриада. Поднимите его (**GET ACORN**).

Узнав секрет **Dispel potion**, отправляйтесь к Лекарю. Расскажите ей о новоприобретенном рецепте, и затем начинайте потихоньку носить ингредиенты. Добыв часть зелья, отдайте ее (**GIVE** ...) Когда, наконец, все пять частей окажутся у Амелии, она на некоторое время выгонит вас и начнет творить свои алхимические чудеса. Когда вы на следующий день зайдете в ее избушку, вас будет ждать готовое **Dispel Potion**. Это зелье — все, что понадобится для того, чтобы с успехом отправиться к бандитам и спасти баронессу Эльзу. Хотя, кроме зелья, вам понадобится еще немало физической — или магической — крутости!

Вы можете спать по ночам в роще Дриады. Правда, при этом восстанавливаются далеко не все ваши силы — вы когда-нибудь пробовали спать без палатки в лесу, будь вы хоть трижды одним целым с этим лесом? Сыро, холодно, ветер, живность... Не сон, а мучение какое-то! В общем, если еще вы способны добраться до **Erana's Peace** — даже и не думайте спать в роще!

Экран 20: Антверп

Здесь вы найдете антверпа — то есть огромный и скачущий кусок слизи. Эту тварь бандиты используют, чтобы закрыть секретный проход в свое убежище. В принципе, если ходить аккуратно, можно дойти до этого прохода, открыть его и зайти внутрь. Даже если антверп пару раз наступит на вас, вы потеряете всего несколько хитов — сущая мелочь по сравнению с тем, сколько вы будете терять от столкновений на пути к бандитскому логову и баронессе Эльзе. Но настоящий герой никогда не будет обходить препятствие — зачем, когда можно это препятствие походя разрезать на маленькие кусочки своим мечом?

Для того, чтобы убрать антверпа со своего пути, нанесите по нему какую-нибудь атаку (ударьте мечом, киньте огненной стрелой или кинжалом). Монстр взлетит в воздух и исчезнет. После этого пройдите на экран справа. Не успеете вы добраться до середины, как вдруг раздастся свистящий звук, и сверху на вас начнет падать антверп. И здесь нужно успеть прореагировать быст-

ро — вытащите ножик и подставьте его под падающего гиганта (**USE DAGGER**). Все! Антверп разлетится на десяток маленьких антверпенышей, которые в конце концов упрыгают в кусты. Этот 'взрыв популяции антверпов' вскоре станет настоящей легендой, которая будет интересовать людей гораздо больше, чем все ваши разборки с Бабой Ягой. Во всяком случае, в Quest For Glory 4 сумасшедший ученый вам многое расскажет про то, что произойдет с этими антверпенышами во время Quest For Glory 2,3...

Когда вы уберете с дороги антверпа, можете попробовать открыть секретную дверь — она находится за таким выступающим камнем (см. рисунок — на нем она как раз открывается). Маг может открыть ее, просто прочитав заклинание **Open** (натренированное до определенного уровня, естественно). А вот воин и вор должны подождать, пока они не подслушают разговор двух бандитов у мишени (экран 11). После этого первый сможет открыть скалу отобранным ключом (**UNLOCK DOOR**), открыть ее и пройти внутрь (**OPEN DOOR**), а второй может вглядеться в скалу (**SEARCH ROCK**) и открыть дверь даже без ключа (**PICK LOCK**). Если не хотите драться с троллем, крикните в открытую дверь пароль бандитов — **HIDEN GOSEKE** (извращенное "hide and go seek" — давай поиграем в прятки).

Экран 21: Erana's Peace

Этот чудесный магический садик посадила давным-давно колдунья Эрана. И с тех пор он служит надежной защитой от сил Зла любому страннику, которому хватит сил сюда добраться. Этот сад настолько полезен, что может послужить прекрасной опорной базой начинающему герою. Судите сами:

На дереве в саду растут фрукты, удовлетворяющие голод и жажду лучше десятка сухих пайков. И к тому же за них не нужно платить деньги. Просто берите и ешьте (**EAT FRUIT**). Правда, взять их с собой нельзя. Хотя, если бы их можно было собирать, то, скорее всего, сюда набежали бы жадные торговцы. Так что все к лучшему...

В самом саду можно спокойно спать, при этом восстанавливаются все хиты, все силы (стамина) и вся мана. Даже если вы забежите сюда за час до утра — все равно восстановится все.

Если вы — маг или имеете ненулевой **MAGIC**, то откройте огромный валун заклинанием **OPEN (CAST OPEN).** Под ним вы найдете свиток с магическим заклинанием **CALM**.

И, наконец, рядом с **Erana's Peace** находится пещера кобольда, которую охраняет огромный огр. Как это удобно — каждое утро герой просыпается, пытается убить огра, и, если жилка пока тонка, то восстанавливает игру и бежит по своим делам...

Кстати, об Эране — фее-чародейке вы еще много узнаете в продолжениях Quest for Glory. Если порасспрашивать Зару, она расскажет, что Эрана для защиты города применила некое заклинание под названием **Aura**. Вы выучите его в Quest for Glory IV: Shadows of Darkness, но в вашей (геройской) версии оно будет длиться не больше двух-трех минут реального времени. Что ж, видимо, **Erana** знала еще что-то вроде **Permanency** — чары, помогающей сделать какой-либо магический эффект вечным. Это уже серьезная магия — возможно, такого героям просто не дают. Впрочем, надо будет порасспросить Эрану в Quest For Glory V...

Экран 22: Дом волшебника

Если вы — маг или хотя бы не чужды Искусству, то вам обязательно стоит побывать в доме у знаменитого Эразмуса. Остальные могут посетить этот дом просто ради компании, анекдотов, да

и просто из любопытства — даже герои не каждый день попадают в дом к настоящим архмагам! Правда, перед входной дверью вам придется ответить охраннице-горгулье на несколько вопросов:

— **What is your name (Как тебя зовут)?** — Просто ответьте правду.

— **What is your favorite color (Твой любимый цвет)?** — RED (Красный).

— **What is the baron's first name (Имя Барона)?** — STEFAN.

— **What is your quest (Чего ищешь ты)?** — HERO.

— **What is the sheriff's name (Имя Шерифа)?** — SCHULTZ.

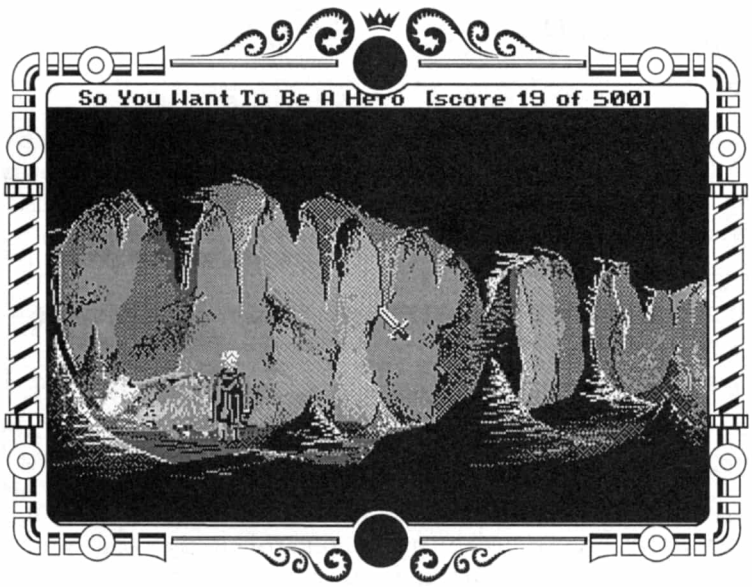
— **Who do you seek here (Кто тебе здесь нужен)?** — WIZARD.

— **Whose spell protects the town (Чьи чары защищают город)?** — ERANA.

— **What is the thieves's password (Пароль воров)?** — Отвечайте что угодно, кроме правды! Воров в дом Эразмуса не пускают.

Ответив на три вопроса, пройдите по первому этажу дома (ничего не трогайте!) и поднимайтесь наверх. Там вас ждет чаепитие, сдобренное туповатыми шутками и анекдотами старого колдуна-приколиста. Знаете, почему монстры не могут убить героя, пока он несет факел? На самом деле это зависит от того, насколько быстро он его несет! Но сперва Эразмус выяснит у вас, не владеете ли вы случайно чарами **Open, Trigger, Fetch** и **Flame Dart**. Если нет, он подскажет вам, где их взять. Ну, а если вы обладаете полным набором... Готовьтесь к игре в **Mage's maze**!

В этой игре каждый играющий пытается довести своего 'человечка' до выхода из лабиринта (который, видимо, означает победу какого-нибудь — 'изма', всеобщее счастье и **Ring of Multiple Wishes** впридачу). При этом, само собой, побеждает тот, кто выведет человечка первым. Напрямую ни один из вас управлять своим подопечным не может (он двигается совершенно беспорядочно), но зато может создавать для него 'наиболее благоприятную' ситуацию:



Не ушибитесь о сталактит.

Заклинание **Open** перемещает один камень (вы указываете, какой) на другое место. Или возвращает его обратно. Таким образом, вы можете открыть проход в скале для своего 'героя' или закрыть его 'врагу'.

Заклинание **Flame Dart** создает огненную бурю, которая длится некоторое время и не дает человечку пройти мимо. Это заклинание не снимается — если Эразмус

его применит (обычно он этого не делает), вам придется открывать для своего 'героя' другой проход — или провести время, строя козни человечку Эразмуса.

Заклинание **Trigger** меняет размер человечка. Он может быть маленьким, средним или гигантом. Маленькие человечки умеют пробегать в туннелях и по мостам, а средние — лазить по лестницам. Большой человечек полезен как раз тем, что ничего не умеет — то есть он никуда не сможет убежать, пока вы строите проход или мешаете "врагу". Кроме того, когда два человечка разных размеров встречаются, тот, который побольше, убивает того, который поменьше, и тому приходится начинать свое путешествие с исходной позиции.

Заклинание **Fetch** помогает вам перетащить мостик или лестницу на другое место. Кликните сперва на **Fetch**, наведите курсор на предмет, нажмите кнопку мыши и перетащите его на новое место (как вы это, возможно, делаете с иконками в Windows).

Кроме того, на верхней строке вы увидите символическое изображение 'частично наполненной чаши'. Уровень жидкости в ней означает количество маны, которое у вас осталось (ведь заклинания, используемые в игре, требуют маны!) Если у вас есть зелье, дающие ману (**Magic Potion**), то вы сможете выпить его, кликнув на 'чашу'. Даже хорошо натренированный маг с MANA 100 поступит разумно, купив перед игрой две-три бутылочки зелья!

Вот и все. Победите в игре, и Эразмус одарит вас заклинанием собственного производства: **Erasmus' razzle dazzle**. После этого посидите, послушайте анекдоты, пораспрашивайте хозяина о событиях в долине (**ASK ABOUT BRIGANDS**), о колдунье Эране (**ASK ABOUT ERANA**), о ее ручном фамильяре — кролике (**ASK ABOUT FENRUS**). А затем вежливо попрощайтесь (**BYE**) и уходите (**STAND**).

Часть 3: Победа справедливости

Экран 23: Пещера кобольда

По пути к кобольду-магу вам придется как-то разобраться с огромным людоедом (огром) и медведем. С огром все просто — его нужно всего лишь убить. После этого не забудьте прибрать к рукам его финансы — такие деньги (одна золотая монета и 43 серебряных) на дороге не валяются. Обыскав труп, вы выясните, что огр в карманах ничего не держит — он прячет все свое имущество в сундук. Закрытый сундук. Опять же, каждый персонаж может открыть его по-своему:

– Воины, да и вообще кто угодно с достаточным **STRENGTH**, могут вскрыть сундук силой — **FORCE CHEST**.

– Маги и все остальные с ненулевым **MAGIC** могут открыть сундук заклинанием — **CAST OPEN**.

– Воры и все остальные с ненулевым **PICK LOCK**, само собой, могут вскрыть замок — **PICK LOCK**.

Разобравшись с замком, забирайте деньги (**GET MONEY**) и заходите в глубь пещеры. Медведь, который там сидит — вовсе не тот, кем он кажется! Если хотите, подойдите к нему и подеритесь (**FIGHT**), но результат, скорее всего, заставит вас горестно вздохнуть и восстановить игру... Так что придется найти другой способ пробраться мимо медведя. Проще всего покормить его, отдав один из своих пайков (**GIVE RATION**), но маги и примкнувшие к ним могут успокоить зверя закли-

нанием **Calm** (**CAST CALM**). Правда, заклинание придется использовать два раза — когда вы будете заходить в пещеру кобольда и когда вы будете оттуда выходить (надеемся, с победой).

У вас есть несколько способов отнять у кобольда тот ключ, который вам нужен:

Воины, да и вообще все достаточно нахальные персонажи, могут просто начать битву с кобольдом (**FIGHT**) и победить. Кстати, это единственный способ забрать в свою пользу сокровища, спрятанные в пещере. Но победить кобольда достаточно сложно, и, возможно, вам придется отложить битву до тех пор, пока вы не станете покруче. Вы управляете поведением героя в битве так же, как и обычно (стрела вверх — выпад, и так далее).

Маги и все остальные с ненулевым **MAGIC** могут утащить ключ с помощью заклинания **FETCH (CAST FETCH).**

Воры и все остальные с ненулевым **STEALTH** могут тихо подойти и украсть ключ (**SNEAK** — для того, чтобы начать 'красться', затем подойти и **GET KEY**).

Если вы убьете кобольда, то сможете порыскать по экрану и найти невидимый сундук. Он открывается точно так же, как сундук огра (**FORCE CHEST, CAST OPEN, PICK LOCK**), и содержит 10 золотых монет и 60 серебряных. Правда, стоит открыть сундук, как что-то там внутри взорвется. Если вы окажетесь рядом с сундуком (избежать этого можно, только если вы открываете его с помощью магии), то взрыв отнимет у вас несколько 'хитов'. Впрочем, содержимое сундука вполне стоит того, чтобы слегка пораниться...

Кроме того, на той самой платформе, на которой сидел гоблин, лежат несколько грибов. Это — ядовитые поганки. Если вы себе возьмете хоть немного, то они перемешаются с магическими грибами (см. экран 16), и лекарь откажется принимать подобную гадость. И, само собой, учтите — умные люди незнакомых грибов не едят.

Тактико-технические характеристики вашего героя.

Когда вы получите ключ — так или иначе — возвращайтесь к медведю. Успокойте его (если он опять поднимается на задние лапы) и откройте замок на его цепи ключом (**UNLOCK CHAIN**). Вот вы и спасли баронета! "Тебе выпала честь встретить баронета Барнарда из Спилбурга. Мы благодарим тебя за оказанную помощь. Если ты окажешься около нашего замка, наш отец, возможно, посчита-

ет необходимым вознаградить тебя". Да, у кобольда, вероятно, была причина заколдовать баронета... За хамство нужно платить. Ну, а вам действительно имеет смысл зайти в замок за обещанной наградой (см. Замок — экран 8). Деньги — они пригодятся.

Зайдите в этот кабак и нажритесь в стельку.

Экран 24: Баррикада

Это — воинский путь к убежищу бандитов. Зачем подслушивать чужие разговоры, запоминать какие-то пароли, красться по подземным коридорам? Здесь все куда проще — забежал, пробежал (под ливнем стрел), перепрыгнул через бревна (**JUMP OVER LOGS**), убил троицу элитных стражников, и все. В принципе, такой 'подвиг' можно совершить даже в начале игры (если сможете, конечно). Правда, после этого вернуться вы не сможете, пока не выполните цель игры — не спасете баронессу Эльзу. Так что не заходите сюда, пока у вас не появится **dispel potion** (экран 18). Ну, а потом — милости просим. Только запаситесь всяческими зельями, а то еще помрете ненароком...

Экран 25: Пещера тролля

А это — путь умных людей. Вы можете попасть сюда через секретную дверь за прыгающим антверпом (экран 19), когда сдвинете камень. Если вы зайдете внутрь, не сказав предварительно пароль **Hiden Goseke**, на вас сразу нападет тролль Берт. Ну, а если успеете — можете спокойно проходить вниз и направо, к солнечной полянке с сидящим на ней минотавром.

Hiden goseke — это извращенная версия **Hide and Go Seek** (прятки). В EGA-версии вы можете найти, куда спрятался игривый Берт — для этого достаточно пройти налево. Там вы получите возможность добить шалуна-тролля, снять с него бороду (**TAKE BEARD**) и с пользой для себя покопаться в его груде барахла (**SEARCH PILE**). 5 золотых и 30 серебряных монет не помешают даже под конец игры — вы ведь собираетесь использовать своего персонажа в Quest For Glory 2? Во VGA-версии отыскать убежище тролля, к сожалению, не получается. Хорошо спрятался, наверное!

Экран 26: Минотавр

Вход в цитадель бандитов, как водится, охраняет самый крутой монстр в игре — огромный минотавр, размахивающий над головой устрашающим цепом. Воины и подобные им фанаты кровавого мечемашества могут сразиться с ним — хотя бы потому, что на его теле (точнее, в его цепе)

можно найти 60 припрятанных серебряных монет (**SEARCH BODY**). Уважающие себя маги просто прочитают **Calm** (**CAST CALM**), откроют дверь заклинанием (**CAST OPEN**) и спокойно пройдут внутрь. Ну, а воры на цыпочках (**SNEAK**) перейдут экран (правой части забора, примыкающей к горам) и перелезут через забор (**CLIMB**). Возможно, ворам придется несколько раз восстанавливать игру — как только вы с минотавром оказываетесь на одной "вертикали", он на вас нападает. Так что имеет смысл подождать, пока он дойдет до левого края, и затем идти вправо одновременно с ним. Или попросту присоединиться к стройным рядам тех, кто считает, что минотавра нужно убивать. Хотя бы из принципа...

Придется брать этот город штурмом.

Экран 27: Ловушки

Здесь вам придется пройти через комнату, которая, похоже, предназначена для того, чтобы отделять честных бандитов от шляющихся мимо вороватых героев. Во всяком случае, прохождение комнаты потребует от вас не только здравого размышления, но и знаний, которых у вас попросту не может быть. Единственный способ, которым ваш персонаж сможет понять, к примеру, что канаву нужно переходить исключительно по правому мостику — это, записавшись, пройдя по левому мостику, упав в канаву и восстановив игру. Нечестно, да? Такая догадливость слуг добра называется 'удача героев' — а может быть, и боги Олимпа подарили в свое время Гераклу вовсе не силу, а мощь **Save game'a**?

Вам придется преодолеть три ловушки. Первая — это коврик. Прямо перед вами находятся две кучи чего-то, а между ними лежит ковер. Соответственно, вы можете либо пройти по ковру, либо обойти кучи (слева или справа — все равно). Нечего и думать — понятно, что под таким подозрительным ковром должна быть бездонная яма! Не ленитесь, обойдите кучи и проходите к следующей ловушке — канаве. Через нее переброшено два мостика, из которых крепко держится только правый. Для того, чтобы обозначить это, на нем приклеена специальная табличка (впрочем, неизвестные дизайнеры этой комнаты вполне могли бы прикрепить табличку и на фальшивый мостик — так что в любом случае нашему герою приходится бросать монетку, читать солюшен или записываться / восстанавливаться). Затем, уже на выходе из комнаты, поперек прохода натянута веревка, к которой посредством несложного скрытого механизма прикреплен сидящий наверху... антверп! Зацепите веревку — и несколько сот килограммов склиз-

кой материи будут ползать у вас на голове. Через нее нужно аккуратно переступить (**STEP OVER ROPE**) — и вот вы уже в следующей комнате!

В VGA-версии лучники (которые выглядывают из бойниц по бокам комнаты) начали стрелять! У воинов и магов выбор один — записать игру, перейти на бег и... бежать. Посмотрите (иконка "глаз") предварительно на натянутую веревку в верхней части экрана — в результате вы перешагнете через нее 'на автомате'. Ворам попроще — они могут перейти на "осторожный шаг" и преспокойно прокрасться мимо лучников.

Экран 28: Центральная комната

Здесь нужно действовать быстро, энергично, и обязательно записываясь после каждого успешного шага. Вы добрались до центра бандитского убежища, который представляет собой грязную профсоюзную столовую с профашистским лозунгом над столом "**Brigands uber alles**" (Бандиты — превыше всего). И теперь эти бандиты осознали, что к ним вломился герой, похватали кинжалы и повалили в свою столовую. С трех сторон. И вам нужно как можно скорее укрепить три двери, чтобы купить себе время и пройти в четвертую дверь — к главарю.

Сперва — самое простое. Закройте на ключ первую дверь, в которую вы только что вошли (**LOCK DOOR**). Затем подойдите к второй, правой двери и передвиньте стул так, чтобы он не давал ей открыться (**MOVE CHAIR**). Осталась только одна дальняя дверь, и из нее уже выходят бандюги!

Спокойно, без паники... Бандиты направляются к вам прямо через узкий проход между обеденным столом и стеной — но ведь мы можем заблокировать его, например... Канделябром, который стоит как раз рядом! 'Уроните' его (**PUSH CANDELABRA**), и воры, почти дойдя до вас, выругаются ("Крутой, дааа?") и пойдут в обход. А вы в это время также зайдите с противоположной стороны стола и ухватитесь за веревку (**GRAB ROPE**). Если вы все проделаете аккуратно (запишитесь!), то дальше события будут развиваться, как в спилберговском фильме. Вы пролетите над столом, уцепившись за веревку, в полете ударите бандитов ногами, ударитесь ногами в дверь (крепко захлопнув ее), ну, а дальше бандитам на голову свалится еще один небольшой сюрприз... В общем, быстрее открывайте четвертую (верхнюю) дверь и проваливайте отсюда.

Какая из дверей ведет в публичный дом?

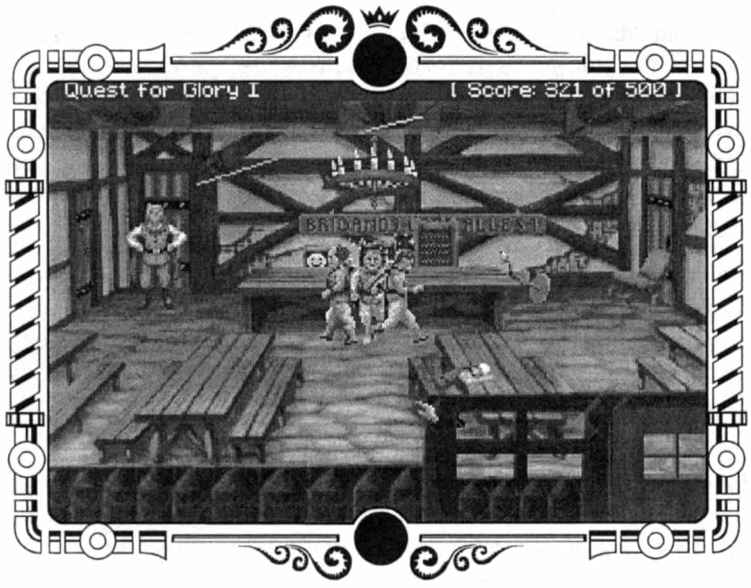
Экран 29: "ME"

Хватит серьезности! Для того, чтобы дойти до этого экрана, вы должны были на полном серьезе ра-

зобраться с десятком-другим разбойником. И теперь вас ждет последнее испытание — сможете ли вы не потерять голову, окунувшись в бессмысленно заверченное четырехмерное пространство? Сможете ли вы сладить с чернокнижником, который от великой злобы кидает в вас разными магическими (и не очень) предметами? Сможете ли вы добраться до выходной двери в этом царстве дверей, веревочек, люков и проходов, каждый из которых ведет именно туда, куда, по всей логике, он вести как раз никак не может?

Конечно, на самом деле все не так уж и ужасно. Чернокнижник-то, оказывается, ваш потенциальный друг, шут Йорик, который в свое время отправился на поиски Эльзы и, как видно, так и остался при ней. Просто сообщите ему, что хотите спасти его хозяйку (**ASK ABOUT ELSA**), и он сразу освободит вам дорогу. Кстати, если его спросить, он сразу признается, что он вообще не чернокнижник (**ASK ABOUT WARLOCK**). Эти 'крутые' бандиты попросту подсыпали сонный порошок на кухню в ограбленных караванах... Халявщики!

Теперь у вас одна задача — добраться до выходной двери. Сперва пройдите вперед до длинной 'горизонтальной' полоски. Продвигайтесь направо, пока вы не упадете. Остановите свое бесконечное падение, затормозив в самом начале очередного цикла (**STOP**). Зайдите в правый проход (ближайший ко входу в комнату). Потяните за веревку (**PULL ROPE**) и возвращайтесь назад. Зайдите в открывшуюся дверь в 'верхнем' конце этой 'вертикальной' полоски. А теперь запишитесь, попытайтесь открыть первую выходную дверь (**OPEN DOOR**) и быстро отходите, пока она не рухнула прямо на вас. Учтите — через пару секунд она вернется на место, и если вы окажетесь на ее пути, то быть вам лепешкой. Так что в темпе, в темпе... Открывайте вторую дверь и проходите в следующую комнату.



В кабаке назревает драка.

Экран 30: Главарь

Стоит вам зайти сюда, как главарь перепрыгнет стол и встанет перед вами, выжидая чего-то... Если вы будете слишком долго рассматривать его мужественное лицо, ему надоест выжидать. Меч в геройской груди — смерть, конечно, красивая, но достаточно бесполезная. Даже совсем бесполезная. Особенно, если учесть тот факт, что у вас имеется зелье, которое вернет главаря в его естественную форму — форму баронессы Эльзы. Киньте в него **Dispel Potion** (**THROW DISPEL**), и он (она), бросив наспех пару слов благодарности и посоветовав обобрать комнату, убежит через секретный ход. А вот если у вас почему-то нет

Dispel Potion, то остается только побиться головой об стенку и загрузить игру до того момента, как вы вообще пошли в укрытие бандитов.

Обобрать комнату — это прекрасная идея. На столе вы сможете взять связку из двух лечебных зелий (**GET POTIONS**) и магическое зеркало (**GET MIRROR**). После этого сваливайте в секретный лаз, который находится в правой стене комнаты (вы могли видеть, как Йорик и Эльза уходили как раз туда). Вы выйдете в том же месте, в котором начинается секретный ход (к троллю, к минотавру и так далее). Можете сразу отправиться в замок — собирать поздравления (вы же спасли Эльзу, значит, игра кончилась!) А можете сходить к Бабе Яге, применить против нее магическое зеркало и, таким образом, изгнать зло из долины окончательно.

Экран 31: Хижина Бабы Яги

Баба Яга — это, пожалуй, самая гнусная тварь во всей долине. Мало того, что она кушает людей и не испытывает по этому поводу никаких угрызений совести. Это-то мелочи. Но ведь именно она, поганая, заколдовала маленькую девочку — баронессу Эльзу, а потом еще и запрятала неизвестно куда. Потом шут Йорик пошел искать Эльзу, и тоже пропал. Теперь Эльзу ищете вы — ну так Баба Яга и вас еще заколдует, стоит вам только появиться у нее в избушке. Более того, в своей злобе она дошла до того, что сделала даже само это ваше появление проблематичным — взяла и огородила свою избушку колючим забором, на забор усадила черепа человеческие, а один череп голосом человеческим говорит, внутрь к избушке не пускает... Страшно, аж жуть!

Впрочем, наделив череп человеческой речью, Баба Яга допустила большую ошибку. Она дала ему заодно и человеческий разум, а вместе с ним — чисто человеческое тщеславие. И череп (назвавший сам себя **Bonehead** — Костяная Башка) задумался: "А почему у остальных, безголосых черепов глазки сияющие есть, а у меня нету? Я тоже такие хочу!" Так что он готов заключить сделку с любым прохожим человеком, даже с героем (**ASK ABOUT DEAL**) — если вы принесете ему глаза, он вас пропустит внутрь. Соглашайтесь на такое заманчивое предложение, даже не раздумывая! (**YES**) Более того, в ожидании обновки он даже готов разболтать все секреты Бабы Яги, в частности — архисекретный стишок, заставляющий избушку опуститься (**ASK ABOUT RHYME — "Hut of brown, now sit down"**, аналог нашего "Повернись к лесу задом, а ко мне передом"). Этот стишок, кстати, вам мог бы продать Бруно у городских ворот и разжиться таким образом на кучу денег (заработанных, между прочим, вашим потом и кровью)...

Итак, когда вы найдете глаза для черепа (это — сияющий алмаз, который вам подарит гигант на экране 12), приходите к Костяной Башке. Отдайте ему камень (**GIVE GEM**), и он, не теряя времени, пропустит вас к вожделенной избушке. Произнесите стишок (см. выше), предварительно постаравшись встать так, чтобы опускающаяся избушка вас ненароком не раздавила — и заходите внутрь поприветствовать Бабу Ягу.

Внутри избушки вы сможете не спеша осмотреть все вокруг (с помощью иконки **'глаза'** или команд **LOOK**). Стоит вам сдвинуться с места, как из пустоты явится Яга, задумчиво произнося слова заклинаний. Все ее чары разработаны по общей схеме “Силы Кремля и Моссада миазмы, станет герой пусть клубком протоплазмы!” Бабуля отличается похвальными познаниями как в демонологии, так и экстремальной кулинарии. Нетрудно понять, что такими стишками можно срифмовать все, что угодно — так что вы попали в серьезный переплет...

Приходится соглашаться на все, что потребует злая колдунья. А потребует она еще до утра принести свежевыкопанный корень мандрагоры (см. кладбище — экран 10). Вы должны будете выполнить это гадкое поручение — ведь если вы не успеете занести мандрагору, то поутру вас найдет помело Бабы Яги, а вместе с ним и траурное сообщение со знакомым меню — **Restore, Restart, Quit**. Кстати, это означает, что приходить к Яге ночью равносильно смерти — ночью вы не сможете купить у лекаря **Undead Unguent** и, следовательно, не сможете сорвать корень мандрагоры. Как все сложно...

Посетив, таким образом, жилище Бабы Яги два раза, не стоит возвращаться туда в третий раз. Сделайте это только тогда, когда будете абсолютно уверены в победе — а эта уверенность может появиться у вас только под конец игры, когда вы украдете из убежища бандитов волшебное зеркало (**magic mirror**). Имея при себе столь ценный артефакт, вы сможете обратить чудовищную магию людоедки против ее самой. Просто возьмите зеркало наизготовку, стоя во входной двери (**USE MIRROR**). Затем сделайте шаг вперед. И колдунья произнесет на вас свое смертельно-лягушачье заклятие. И превратится в жабу сама. И игра на этом закончится. И на этом ваше пребывание в долине Спилбурга подойдет к концу. Так что предварительно запишитесь — вдруг потом захочется разрезать на кусочки пару троллей, хотя бы из ностальгии?

Надо заметить, что в EGA-версии вы вполне могли пропустить первые два визита в избушку. Если у вас было зеркало, то оно могло противостоять колдунье без всяких сложностей. А вот в VGA-версии, пока вы не сбегаете за мандрагорой, использовать зеркало у вас не получится. Вот так вот.

Приложение 1

Вам, манчкины

Неутомимые хакеры, исследовав EGA-версию игры, нашли секретные отладочные коды, которые позволяют любому игроку менять параметры героя, получать 'из воздуха' любые предметы, телепортироваться по комнатам и так далее. В общем, получился почти DOOM!

Для того, чтобы включить отладочный режим, наберите такую команду: "**RAZZLE DAZZLE ROOT BEER**". После этого ничего не должно произойти — обратите внимание, именно ничего! Если вы увидите сообщение типа "Вам вовсе и не нужно использовать слово **RAZZLE** в этой игре" — значит, вам в руки попала какая-то новая версия игры, в которой такого режима нет. Впрочем, это настолько же вероятно, насколько появление версии Doom'a, в которой нельзя набрать **IDDQD** или **IDCHOPPERS**... Эта команда работает всюду, КРОМЕ таверны '**Dragon's Breath**'. Причина проста — в таверне по такой команде вам нальют пива. Тоже неплохо...

Теперь можете использовать коды. Учтите — набор кода включает отладочный режим только до того времени, пока вы не уйдете с того экрана, на котором находились. В следующий раз опять придется набирать **RAZZLE DAZZLE**...

Alt-T — Телепортация. Ниже приведены номера для некоторых важных экранов (в которые вы можете захотеть телепортироваться). Большинство чисел не соответствуют никакому экрану — если вы их наберете, игра просто 'вылетит'.

[!1][)0] — **Erana's Peace**.

[!1][#3], [!1][$4], [!1][%5] — Огр (стоящий перед пещерой кобольда), внутренность пещеры (с медведем), пещера с кобольдом.

[@2][!1] — Баба Яга.

[%5][$4] — Избушка Лекаря.

[*8][*8], [*8][(9] — Пещера тролля и жилище тролля (в глубине той же пещеры).

[(9][#3] — Минотавр.

[Alt]-[I] — Получить любой предмет. Ниже приведены номера для самых необходимых предметов:

[$4] — **Mandrake Root** (корень мандрагоры — то, что заказывает Баба Яга)

[%5] — **Large Brass Key** (большой ключ — он открывает цепь на медведе в пещере кобольда)

13 — Glowing Gem (сияющий камень — подарок ледяного гиганта)

19 — Gold Ring (золотое кольцо — потеряшка Лекаря)

20 — Spirea Seed (семечко спиреи — за ним вас посылает Дриада)

23 — Lock Pick (отмычка)

24 — Thief's Tool Kit (воровской набор)

27 — Handful of Green Fur (зеленый мех мипа — часть **Dispel potion**)

28 — Flask of Fairy Dust (фляжка пыльцы фей — часть **Dispel potion**)

34 — Potion of Healing

35 — Potion of Magic Power

36 — Vigor Potion

38 — Dispel Potion

39 — Flask of Undead Unguent

40 — Hand Mirror (магическое зеркало — для того, чтобы поворачивать все заклинания против колдуна, конкретнее — чтобы уничтожить Бабу Ягу)

41 — Magic Acorn (магический желудь — часть **Dispel potion**, подарок Дриады).

[Alt]-[X] — Разом увеличивает все ваши способности до 80.

[Alt]-[B] — Увеличивает ваше богатство (измеренное в серебряных монетах).

[Alt]-[K] — Меняет одну из ваших способностей. Сперва у вас спрашивают номер способности, затем — ее новое значение.

0 — **Strength**.

1 — **Intelligence**.

2 — **Agility**.

3 — **Vitality**.

4 — **Luck**.

5 — **Weapon Use**.

6 — **Parry**.

7 — **Dodge**.

8 — **Stealth**.

9 — **Pick Locks**.
10 — **Throwing**.
11 — **Climbing**.
12 — **Magic**.
13 — **Experience**.
14 — Текущий **health**.
15 — Текущая **stamina**.
16 — Текущее **magic** (количество маны).

Прочие команды могут понадобиться, скорее всего, только сьерровским программистам.

Приложение 2

"Раскладка" очков для QfG1 (VGA-версия)

Очки в Hero's Quest даются почти так же и почти за то же. Разница только в том, что в Hero's Quest часто раздают очки за действия, которые для класса данного персонажа вовсе 'не рекомендованы' (например, за кражу — воинам). В результате под конец игры у 'разностороннего' воиномаговора вполне может оказаться 600+ очков.

Воин	Маг	Вор	Действие
1	1	1	Начать игру (автоматически)
1	1	1	Поговорить с шерифом
1	1	1	Поговорить с Зарой
–	2	–	Купить заклинания **Fetch**
–	2	–	Купить заклинания **Open**
4	4	4	Почитать книгу в гильдии
1	1	1	Вписать в книгу свое имя
6	6	6	Почитать доску объявлений в гильдии
1	1	1	Поговорить с Вольфгангом, старичком в гильдии
1	1	1	Подать милостыню нищему
1	1	1	Поговорить с нищим
1	1	1	Поговорить с кентавром
3	3	3	Спросить кентавра о лидере разбойников
5	5	5	Поговорить с солдатом на стене замка
1	1	1	Зайти в замок
5	5	5	Поработать в конюшне
1	1	1	Поговорить с Оружейным Мастером
3	–	–	Посражаться с Оружейным Мастером
10	–	–	Победить Оружейного Мастера
1	–	–	Убить гоблина
1	–	–	Убить разбойника
–	3	–	Показать “воровской знак” в аллее ночью
2	2	2	Поднять записку с пола таверны
–	5	–	Сказать пароль гуну
–	3	–	Купить воровскую лицензию
–	3	–	Купить воровской набор
–	3	–	Выиграть в ножички (пять монет)

Воин	Маг	Вор	Действие
–	5	–	Выиграть в ножички (51 монета)
–	5	–	Ночью забраться в дом шерифа
–	1	–	Украсть там музыкальную шкатулку
–	1	–	Украсть там вазу
–	1	–	Сдвинуть картину на стене
–	1	–	Взломать сейф
–	1	–	Взять мешок деньжат (автоматически)
–	1	–	Украсть канделябры
–	1	–	Обыскать стол
–	5	–	Ночью забраться в дом бабушки
–	1	–	Обыскать корзинку для шитья
–	1	–	Обыскать диван
–	1	–	Взять **candlesticks**
–	1	–	Обыскать стол
–	3	–	Погладить (накормить) кошку
–	3	–	Первый раз продать наворованный предмет
1	1	1	Ответить **YES** Дриаде (да, мы с лесом — одно целое!)
7	7	7	Отдать Дриаде семечко
1	1	1	Взять магический желудь
5	5	5	Отдать желудь Лекарю
2	2	2	Отдать "**летучую воду**" Лекарю
2	2	2	Отдать зеленый мех Лекарю
8	8	8	Отдать яблоки Ледяному Гиганту
3	3	3	Добраться до башни Эразмуса
–	5	–	Поиграть в **Mage's maze**
–	12	–	Выиграть в **Mage's maze**
1	1	1	Поговорить с Эразмусом
2	2	2	Согласиться на сделку с черепом у Бабы Яги
10	10	10	Отдать камень черепу
7	7	7	Произнести стишок "**Hut of brown, now sit down**"
2	2	2	Зайти в избушку Бабы Яги
2	2	2	Зайти на кладбище в полночь
6	6	6	Взять корень мандрагоры
3	3	3	Согласиться на танец с феями
1	1	1	Поговорить с феями
8	8	8	Получить Пыль Фей
3	3	3	Отдать Бабе Яге корень (автоматически)
2	–	–	Убить огра (у **Erana's peace**)
5	5	5	Пройти мимо медведя (накормить или **calm**)
2	2	2	Зайти во внутреннюю пещеру
10	10	–	Убить кобольда
7	7	7	Получить ключ (любым способом)
5	5	5	Взять деньги из невидимого сундука
25	25	25	Использовать ключ на медведя
2	2	2	Отдать Пыль Фей Лекарю
12	12	12	Подслушать разговор между Брутусом и Бруно
3	–	–	Купить новые доспехи
10	10	10	Попасть внутрь замка (на церемонию по поводу освобождения баронета)
3	3	3	Поговорить с Бароном
7	7	7	Получить готовый **Dispel potion**

Воин	Маг	Вор	Действие
1	–	–	Убить розового завра
4	–	–	Убить читавра
2	–	–	Убить "летучку"
4	–	–	Убить завра рекс
4	–	–	Убить тролля
2	2	2	Отдать бороду тролля Лекарю
2	2	2	Отдать когти читавра Лекарю
10	10	10	Открыть секретную дверь в скале
5	5	5	Сказать **hiden goseke** в открытую дверь
2	2	2	Зайти в секретный проход
5	–	–	Убить Минотавра
8	8	8	Пройти через ворота в убежище разбойников
8	8	8	Пройти первую комнату
8	8	8	Пройти столовую
2	2	2	Поговорить с "Ме"
8	8	8	Спросить "Ме" про Йорика и про Эльзу
12	12	12	Пройти комнату "Ме"
35	35	35	Кинуть **Dispel potion** в вожака разбойничьей шайки
10	10	10	Взять магическое зеркало
50	50	50	Использовать зеркало на Бабе Яге
25	25	25	Стать, наконец, Героем Спилбурга (конец игры)
Итого:			
504	500	504	

Приложение 3

Традиционно в играх фирмы Sierra присутствует множество малозаметных на первый взгляд приколов и шуток, понять которые без специальных комментариев порой бывает тяжело. Вот некоторые из замеченных мелочей:

В EGA версии:

В жилище Эразмуса есть метка **Lytton PD** — наименование департамента полиции в серии Police Quest 1-3.

Там же вы обнаружите на одном из камней иероглифы. Этот камень описывается как **Rosella stone**. Это напоминание о серии приключений King's Quest.

Также в жилище Эразмуса вы обнаружите доспех из приключенческой игры Colonel's Bequest (он находится вблизи от лестницы).

Голова лося в гильдии приключенцев — это вежливость департамента собственности фирмы Sierra.

Черный ворон в офисе лидера разбойников появляется в каждой из игр серии Quest for Glory.

Для VGA версии:

Взгляните на лампу в гостинице. Вы увидите маленькую рекламу игры Quest for Glory 2.

Если вы долго будете смотреть на дерево в лесу, то ваш герой станет называть его Daventree.

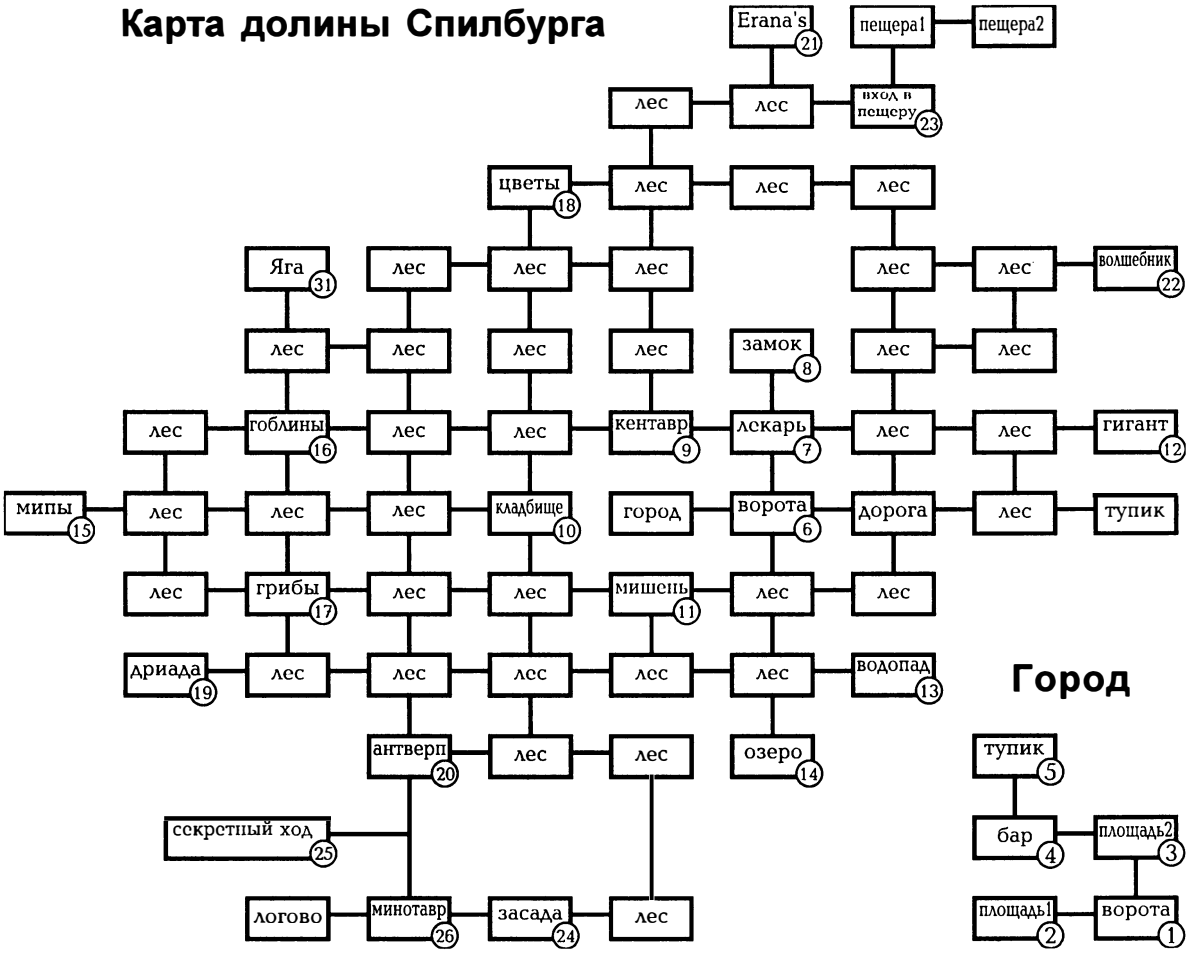
Напомним, что **Daventry** — это родина персонажей игры King's Quest.

Вопросы горгульи в жилище Эразмуса содержат множество приколов и пародируют такие произведения американской культуры как The Hitchhiker's Guide to the Galaxy, The Wizard of Oz, Indiana Jones and the Last Crusade, игру King's Quest и игру Secret of Monkey Island.

Также в жилище Эразмуса посмотрите на саркофаг с ленточкой, и вы поймете, что это намек на игры 'Colonel's Bequest' и 'Dagger of Amon Ra'.

Наконец и в VGA версии вы сможете обнаружить черного дрозда, красной нитью проходящего по всем играм серии Quest for Glory.

Карта долины Спилбурга



Heroes Quest 2: Trial by Fire

Приключения для героев 2: испытание огнем

Издатель	**Sierra On-Line**
Производитель	**Sierra On-Line**
Год выпуска	**1990**

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Операц. система	**только DOS**
Объем	**3.6 Мб RIP 3.5 Мб ZIP**
Графика	**низкое разрешение**
Ролики	*отсутствуют*
Задние планы	*рисованные*
Оперативный 3D синтез	*не используется*
Управление	*клавиатура*
Особые требования	*отсутствуют*

РЕЙТИНГ

Суть игры	*продолжение приключений сказочно-ролевого героя, герой может быть импортирован из первой части игры*
Мир игры	*коктейль арабских сказок*
Тип игры	*удачный гибрид квеста и ролевика*
Атмосфера игры	*волшебно-сказочная*

Графика	*слишком устаревшая*
Звук	
атмосфера	*нет*
музыка	*устаревшая*
шумы, эффекты, голоса	*нет*
Концепция	*достаточно продуманная*
Заставка	*почти нет*

Оригинальность	
на сегодня	*никакой*
на момент появления	*почти никакой*
кроме игр той же серии	*крайне высокая*
Сюжет	
игровой мир	*хуже первой части*
предыстория	*так себе*
вживаемость в процесс	*вполне сойдет*
набор вооружений	*слабоват*
общее впечатление	*неплохо*
Жестокость	*почти никакой*

Все еще высокий игровой интерес.

Слишком устаревшая реализация. Сюжет похуже первой серии.

Игра устарела для нашего времени, но все же обязательно привлечет внимание всех игроков, проходящих серию целиком.

общий рейтинг

Итак, вы и есть тот самый новоиспеченный герой Спилбурга. В числе прочего вы спасли долину от нашествия безжалостных бандитов, слегка уменьшили количество тусующихся там монстров, вернули сына и дочь барона Стефана фон Спилбурга, попутно изгнав двух злобных колдунов — Кобольда и Бабу Ягу, короче, натворили целую кучу добрых (и не очень) дел. За все эти подвиги вам дали титул Героя и отослали на заслуженный отдых в один из местных туристических центров — псевдоарабский город Шапейр. Отдых?' Как бы не так! Если герой приезжает в город, работа для него находится сама по себе!

Шапейр когда-то был мирным и процветающим городом-султанатом. Был у него и город-побратим Разейр, в котором правили эмиры. Последний раз интересные события происходили в этой местности несколько тысяч лет назад, когда марид (что-то вроде джинна, но еще мощнее) Иблис решил, что мир и люди созданы для того, чтобы быть его рабами. Он убедил в своей избранности многих джиннов... и началась Великая Война. В конце концов Иблиса остановил некий султан Сулейман ибн Давид. Победитель превратил марида в статую и установил ее в собственном иблисовском городишке. С тех пор тот город носит имя 'Запретный Город'. Ой не зря он его носит. Не зря...

Но все это было давно. С тех пор Запретный Город превратился в замшелые руины, рядом с которыми стараются не появляться даже археологи. Недалеко от него вырос город каттов (человеко-кошек) — Разейр, чуть дальше — человеческий город Шапейр... И жили они долго, счастливо и богато. Пока герою не вздумалось их посетить. Вот тут-то и началось ОНО!

Впрочем, нет. На самом-то деле ничего такого особого не произошло. Просто недавно исчез эмир Разейра, и почти сразу после этого там начались гонения на каттов, и все выжившие кошки вынуждены были переселиться в Шапейр. Ну, или почти все... Монстров в последнее время почему-то больше стало — это да. А то, что некоторые спятившие маги, алхимики и звездочеты утверждают, что кто-то достаточно могущественный и достаточно безумный ищет способ освободить Иблиса — так это они, скорее всего, слишком долго просидели под палящим солнцем Шапейра. Не так ли?

Интерфейс

Интерфейс QfG2 практически ничем не отличается от EGA-версии Hero's Quest. Добавились некоторые новые клавиши,

Ctrl/Y — 'глупые клоуны'. Позволяет разрешить (или запретить) игре развлекать вас, пока вы шляетесь по пустыне.

F4 — **arcade difficulty**. Вы можете установить, какой уровень аркадного мастерства от вас будет ожидать игра. На высшем уровне иногда даже приходится соображать, на какую кнопку нажать во время поединка!

F6 — **game detail**. Если QfG2 работает на вашем компьютере слишком медленно, можете установить 'низкий' (**low**) или 'средний' (**medium**) уровень детализации. Но задумайтесь — апгрейд вашего "компьютера" хотя бы до 286/12 будет стоить на порядок дешевле этой книжки!

F8 — **time scale**. Скорость, с которой течет игровое время, пока вы ничего не делаете. При наибольшей скорости один день проходит где-то за десять минут.

Ctrl/R — **read map**. Прочитать карту. Для того, чтобы применить эту команду, иужно находиться на площади или на улице Шапейра — и, конечно, карту нужно предварительно купить.

Ctrl/V — **compass heading**. Посмотреть на компас.

Как создаются герои

Если вы почему-то не стали проходить Hero's Quest, и у вас нет записанного на дискетке героя для 'импорта' — значит, для QfG2 вам придется создать себе нового персонажа. Сопоставляя плюсы и минусы (обычное занятие в любой CRPG), обратите внимание на следующие незначительные детали:

Когда вы создаете любого персонажа, знающего магию (**Magic** не равен нулю), ему автоматически выдаются заклинания **Open**, **Zap**, **Calm**, **Flame Dart**, **Fetch**. То есть единственный способ научить вора или воина чаре **Zap** — это не импортировать их из Hero's Quest, а создать в QfG2.

Кроме этих пяти заклинаний, 'настоящие' маги получают чары **Detect Magic** и **Trigger**. Впрочем, остальные смогут без труда купить их в магазине.

Когда вы создаете любого персонажа с ненулевым **Pick Locks**, ему автоматически выдается отмычка (**lock pick**).

Кроме того, воры автоматически получают 'воровской набор инструментов' (**thieves' toolkit**) и лицензию из воровской гильдии Спилбурга. Остальные персонажи с ненулевым **Pick Locks**, увы, теряют всякую возможность приобрести такой набор. В Hero's Quest думать надо было!

Любой созданный персонаж получает 150 'спилбурговских' золотых монет. А импортируемый получает столько, сколько у него было под конец Hero's Quest.

Маги получают один кинжал (**Dagger**) и одну кожанку (**Leather Armor**). Воры —пять кинжалов и одну кожанку. Воины — меч (**Broadsword**), щит (**Shield**) и кольчугу (**Chainmail Armor**). Хотите быть магом и ходить в добротной кольчужке? Так импортируйте героя из Hero's Quest!

Все автоматически получают начальную 'честь' (**Honor**) — 50. А вот начальная 'разговорчивость' (**Comm**) зависит от класса героя — воины получают 42, маги — 65, а воры — 52.

Создать безымянного героя (как в Hero's Quest) не получится. Хотите — сами назовите его **Unknown Hero**.

В QfG2 герой имеет возможность 'покрутеть' по сравнению с Hero's Quest'овским задохликом. Все параметры (и тренированность заклинаний) теперь могут расти аж до 200.

Новые параметры персонажей

HONOR (честь)

Эта характеристика служит для того, чтобы измерять, насколько аккуратно герой относится к своим геройским обязанностям. Подаст он нищему милостыню — **Honor** повышается. Убьет

беззащитного человека (даже злыдня — он ведь в конце концов тоже человек!), и его **Honor** улетает вниз. Поможет где-нибудь восстановить справдливость — **Honor**, само собой, идет вверх. Взломает дверь и экспроприирует средства для продолжения схватки со Злом — и про **Honor** можно вообще забыть...

COMM (разговорчивость)

Шапейр — это вам не какой-нибудь Спилбург. Вы попали в город, знаменитый своими базарами — так что вам придется либо платить за все товары втридорога, либо учиться искусству восточной торговли. Да-да, с упоминанием о голодающих детях (заврах), театральными воплями и торжественными уходами. Именно ваше умение профессионально сбивать цены и отражается в параметре **Comm**. Никогда не покупайте ничего командой **BUY** (купить), если вы до этого не попробовали сделать это командой **BARGAIN** (столковаться). В результате параметр **Comm** будет расти, ваш герой — покупать товары по демпинговым ценам, а вы (игрок) —улыбаться, глядя на реплики сраженных наповал чудовищной говорливостью героя продавцов.

Новые заклинания

Force Bolt (стрела силы), **Aronson's Arcane Arbalest of Action and Reaction**) — 6 единиц маны.

Это заклинание создает шар из магической энергии, который ударяет в то место, в которое укажет маг. Он может 'отлетать', ударившись об объекты, и в некоторых случаях может удариться несколько раз, пока не потратит всю свою энергию. И, наконец, самое главное — **Force Bolt** можно (и, конечно же, нужно!) использовать как боевое заклинание. Он намного сильнее старого **Flame Dart**. В начале игры вы будете, конечно, использовать в основном уже натренированный **Flame Dart** — но не забывайте тренировать **Force Bolt** на не особо сильных монстрах, и в результате вы наверняка не пожалеете о затраченных усилиях!

Levitate (левитация), **Ellen's Enchanted Elevator**) — 7 единиц маны

Это заклинание позволит вам с помощью одной только силы своего разума двигаться в воздухе вверх и вниз — правда, оно не дает вам двигаться в стороны, пока вы находитесь в 'подвешенном' состоянии. Пока заклинание работает, оно постоянно снимает с вас ману. Когда мана закончится, вы, само собой, упадете на землю.

Reversal (разворот чар), **Kirkov's Cosmic Karma Cookies**) — 8 единиц маны

Это мощное заклинание на некоторое время создает вокруг вас невидимый барьер, отражающий чужие заклинания. Правда, отражаются лишь те заклинания, которые нацелены на вас лично (**Force Bolt** или **Polymorph Other**, например). Помните? Его произносил в вашем присутствии Кобольд из Hero's Quest. Правда, его это не спасло... Вы получите **Reversal**, когда пройдете вступительные экзамены в WIT.

О паладинстве

Тем воинам, которые мечтают стать паладином в QfG3, нужно старательно набирать параметр **Honor**. В конце игры им понадобится иметь **Honor** не меньше 75, совершить достаточно много 'дополнительных хороших поступков', и, кроме того, не иметь ни одного 'замечания в дневнике'.

В общем, хорошие поступки бывают такие (вам нужно набрать 22 'очка'):

Вернуть сумку Омара (7 'очков паладинства').
Вернуть меч Ракиша (5).
Разговаривать с Азизой исключительно вежливо (чтобы она вас не выкинула из дома) (3).
Отказаться убивать врага в EOF (просто сказать **NO**) (7).
Больше, чем один раз, дать деньги нищему (5).
Сказать Ховину, чтобы он достал свой меч (7).

И не дай вам Паладайн совешить следующие жуткие и омерзительные поступки:

Взять деньги из кошелька Омара перед тем, как возвратить его.
Дождаться, пока сама Ухура напомнит вам, что нужно вернуть огненный меч Ракишу.
Залезть в дом к одному из жителей города.
Попытаться убить беспомощного врага во время инициации в EOF.
Убить Ховина, пока он не поднимет свой меч.

Если вы убьете Гриффина, это еще не положит конец вашим паладинским устремлениям в QfG2. Тем не менее, за это вы потеряете 10 'паладинских очков' — придется совершить все возможные хорошие поступки, чтобы 'оправдать' себя в глазах Повелителя Всех Паладинов.

Кстати, из-за ошибок в игре паладинство иногда всучается магам или даже ворам. Тяжела судьба подобных 'паладинов'. Рано или поздно они нарываются на игровую задачу, которую не могут пройти ни по-паладински (нет меча, нету **Parry**), ни по-мажески (некоторые новые чары в QfG3 будут даваться только истинным магам). Так что всем магам и ворам настоятельно рекомендуется совершить хотя бы один 'плохой поступок', иначе потом могут возникнуть проблемы.

Зверинец QfG2

Шакалолюди (Jackalmen)

Обычно тусуются в пустыне группами по три-четыре монстра, хотя попадаются и одиночки, и большие банды. Нападают так же, как нападали гоблины из засады в Hero's Quest — по одному, пока не убьете всех. Смешнее всего то, что самый слабый шакал всегда нападает первым — это что, пушечное мясо, что ли? Не забудьте обыскать трупы, когда вы разберетесь с ними — одну группировку вы сможете 'развести' на 20-30 динаров!

Бандит (Brigand)

Примерно такие же слабосильные кошельки на двух ногах, как и в Hero's Quest. Они, похоже, бегают по пустыне с единственной целью — обеспечить деньгами начинающих героев.

Гуль (Ghoul)

Поначалу гуль — одна из самых опасных тварей в пустыне. Одного-единственного удара ему достаточно для того, чтобы высосать из ваших жил всю кровь и превратить вас в свое жалкое подобие. Так что защищайтесь как следует и убивайте его побыстрее! Впрочем, когда вы на-

тренируетесь как следует, вы сможете разрубать гуля на куски всего за два-три удара, пока он еще только будет поднимать свою костлявую руку. Кстати, не забудьте собрать с рассыпавшегося гуля его когти (**GET CLAWS**) — за них в Аптеке дадут хорошие деньги.

Скорпион (Scorpion)

Один из самых неприятных монстров. Сам по себе он примерно аналогичен Hero's Quest'овскому читавру, большой, кусачий, но убивается довольно быстро. Но увы — скорпионы знамениты не силой своих челюстей, а ядом. Скорее всего, каждая ваша встреча со скорпионом будет заканчиваться приемом **poison cure pill**. Правда, отравление можно пережить и без **poison cure** — просто у вас будет падать здоровье... Со временем действие яда закончится. Только вот сколько **healing pill**'ов вам придется выпить в ожидании этого момента? Не забудьте отрезать дохлому скорпиону хвост (**GET TAIL**) — его можно выгодно продать в Аптеку.

Терроразавр (Terrorsaurus)

Самый страшный, самый кусачий, самый бесполезный. Проще от него убежать, чем вступать в битву. Но если вы все-таки решите прикончить эту жалкую ящерицу, помните — защищается он плохо. Просто уворачивайтесь от укусов терроразавра и тыкайте мечом впереди себя, и, скорее всего, через пару минут вы будете стоять у трупа поверженного врага. Покусанный, уставший — но живой и с улучшенными боевыми характеристиками!

Гриффин

Очень редкая и очень глупая смесь льва и орла. Обычно целыми днями дрыхнет где-нибудь на краю утеса. Но горе тому, кто побеспокоит сей блаженный сон! Гриффин — профессиональный боец. Если его ранить, он может и убежать — но лишь затем, чтобы отдохнуть и вернуться снова. Его когти и клюв — смертоносное оружие. Не будите птичку — целее будете...

Тупые клоуны

Эти существа разгуливают по пустыне и от нечего делать пытаются рассмешить путников, превращаясь в разные странные миражи — таблички с юморными надписями (скажем, 'Спилбург — 10000км'), копающиеся в яме придурки, мертвые паладины... Если вы думаете, что установка режима '**silly clowns**' повлияет на наличие подобных миражей — подумайте еще раз! Ведь это же ТУПЫЕ клоуны!

Порядок прохождения

День 1

Поменять спилбурговские деньги.

Пройти по всем четырем площадям и купить все, что продается.

Познакомиться с Азизой, с астрологом, с Ухурой и Ракишем.

Магам, если сможете, пройти экзамен в WIT.

Ворам, показать 'воровской знак' у менялы.

Ворам, купить веревку в магическом магазине.

День 2

Купить завра у городских ворот.
Ворам, днем показаться у Воинской Площади и пройти по веревке.
Вечером в таверне посмотреть, как танцует Шейма.
Ворам, вечером зайти к меняле, получить первое задание и выполнить его.

День 3

Ворам, доложить меняле о выполненном задании, ночью ограбить кузнеца.
Вечером в таверне послушать поэта Омара.

День 4

Полюбоваться на обгоревшие останки стенда Аличики.

День 5

Победить Огненную Элементаль на Площади у Ворот.

День 7

Получить от Ракиша премию за Огненную Элементаль — 50 динаров.

День 8

Победить Воздушную Элементаль на Дворцовой Площади.

День 11

Вечером в таверне послушать поэта Омара и получить награду за Воздушную Элементаль — 50 динаров.

День 12

Воинам, получить огненный меч у Ракиша.
Ворам, получить Горючий Порошок у аптекаря.
Победить Земляную Элементаль на улицах Шапейра.
При желании — освободить дерево-Джуланар, сварить **dispel potion** у Аптекаря, расколдовать Тварь в клетке.

День 14

Победить Водяную Элементаль на площади у фонтана.
Получить у ювелира на Дворцовой Площади подарок — заколку с сапфиром.

День 15

Узнать у Шамина, что Азиза просила подойти на следующий день

День 16

Зайти к Азизе.

Подготовиться к путешествию в нецивилизованную местность (еда, вода...)

Вечером в таверне послушать поэта Омара и получить награду за Водную и Земляную Элементали — 100 динаров.

Дни 17-26

Путешествие в Разейр.

Дни 27-29

Разейр. См. рассказ о Разейре в конце солюшена.

Описание

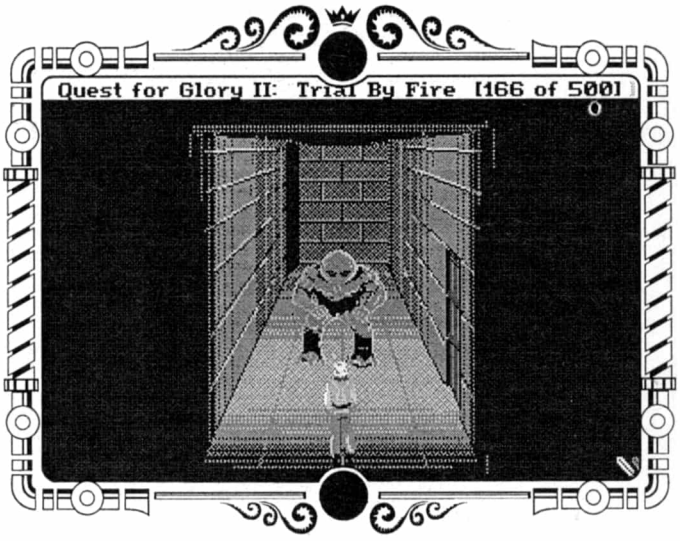
Часть 1. Шапейр

Улицы

Как уже было здесь упомянуто, Шапейр — это вам не какой-нибудь там Спилбург. Вы находитесь в огромном городе, и нечего и надеяться, что кто-то вам позволит шляться по нему просто так, словно это обычный квестовый городок. Нет, нет, лабиринт восточных узких улочек — он и есть лабиринт, и пробираться по нему вы будете, как по самому настоящему лабиринту, лишь изредка выходя на городские площади ('плацы') и прочие достойные вашего внимания места. Впрочем, вы можете в любой момент посмотреть на карту (если она у вас есть) и осознать, где же вы все-таки находитесь. А направление, в котором вы идете, можно определить по компасу. Кроме того, большинство специальных мест, в которых вы успеете побывать, будут автоматически отмечаться на карте, и затем вы сможете автоматически переместиться туда из любой открытой части города (из зданий, как не трудно догадаться, нужно предварительно выйти). Исключения лишь подтверждают правило — вы же не захотите перемещаться к дому, который ограбили вчера!

На двенадцатый день в Шапейр придет Земляная Элементаль. Она не будет вылезать на городские площади (подобно остальным, вежливым Элементалям), а начнет рыскать по улицам. Обычно ее легко найти в районе Дворцовой Площади —стоит вам пройти на запад, как из тротуара поднимется каменный великан и направится к вам. Его нужно попросту уничтожить. Для этого воинам придется одолжить у Ракиша-паладина огненный меч, ворам — выпросить у аптекаря 'порошок горения' и кинуть его (**THROW DAGGER**), ну, а маги могут просто использовать свои огненный стрелы (**CAST FLAME**). Когда великан рассыпется на кусочки, поднимите их (**GET EARTH**).

Для этого нужно предварительно купить мешочек (**cloth bag**) на Воинской Площади.



Помогите бедняге справиться с запором.

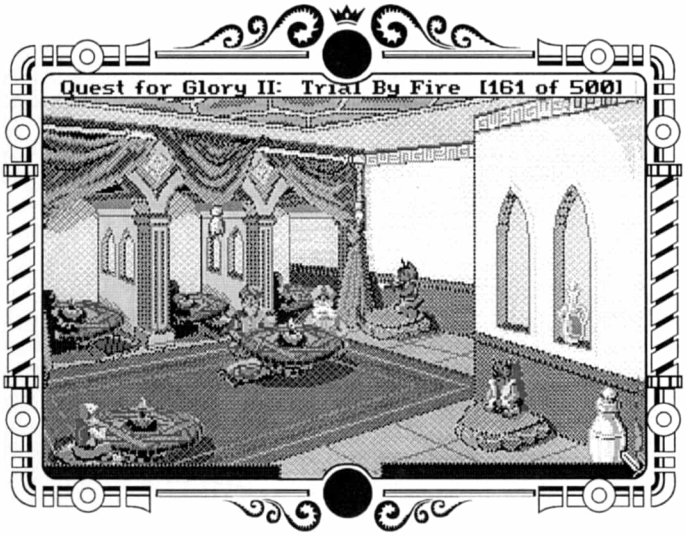
Экран 1 — Таверна

Не успели вы приехать в Шапейр, как Абдулла с Шамином уже купили себе подходящую таверну и сделали ее местным центром культуры и отдыха! Они утверждают, что весь народ собирается здесь ради того, чтобы посмотреть, как танцует великолепная Шейма. Кто знает, может, это действительно так... Вам удастся посмотреть на ее танец несколько раз — в принципе, ничего особенного. Хотя прыгает она великолепно — нам, несчастным героям, такого прыжка совершить бы ни за что не дали!

Ваши старые друзья позволяют вам есть, пить и спать в их таверне, грубо говоря, "на халяву". В конце концов, вы же у них на глазах спасли долину Спилбурга — а подвиги должны оплачиваться (иначе зачем они вообще нужны?) В любой момент смело вваливайтесь, садитесь за столик (**SIT**) и заказывайте себе качественный завтрак (обед, ужин) — **ORDER FOOD**. Шейма, игриво покачивая бедрами, выплывет из-за занавеси и принесет вам заказанное. В Hero's Quest она ждала от вас денег, а здесь ждет обычной благодарности. Поблагодарите ее (**THANK**), и она удалится в то неведомое далеко, в котором пребывает весь день. А если захотите сделать киске приятное, подарите ей цветочки (**GIVE FLOWER**). Красивый жест, хотя и совершенно бесполезный.

Покушав как следует, можно и с Абдуллой поговорить. Помните, как в Hero's Quest он плакался любому, кто мог вытерпеть его вой? Теперь-то он оправился, 'поднялся' и вовсю крутит пальцами. “Мне недостает моего друга эмира, он был прекрасным и мудрым человеком — ну, конечно, не таким мудрым, как я...” Самооценка Абдуллы явно завышена. Тем не менее, кое-что полезное из него можно выудить.

Когда вам захочется спать, просто заходите за занавес. Вам предложат выбор, как спать — до утра, до вечера (то есть до **night is young**), один час или, может, вообще не надо? При этом наш герой никогда не откажется от возможности поспать (а в Hero's Quest вы постоянно узнавали, что "**you are too impatient to rest right now**"). Это очень удобно, если вы проходите QfG2 как квест, поставив себе максимальные параметры, можно целый день попросту спать, выползая на улицу лишь по важным делам. Но не затягивайте свое пребывание в таверне — если какую-нибудь Элементаль не остановить за два дня, она попросту уничтожит весь город, и вас, что вполне естественно, вместе с ним!



Кафе по-турецки.

Иногда в таверне проходят особенные представления. Несколько раз будет танцевать Шейма — вам про это с самого утра все уши прожужжат, "**don't forget that Sheima dances tonight!**" Приходите вечерком (**sunset** или **night is still young**), садитесь за свой любимый столик (**SIT**) и смотрите. Три раза вам удастся посмотреть выступление местного поэта (естественно, Омара). При этом два раза он перед выступлением выдаст вам султанские деньги прямо здесь — в знак благодарности за победу над Элементалями. После каждого выступления у вас будет возможность задать поэту несколько вопросов. Хотя, в принципе, ничего важного он вам не сообщит. Поэт...

Экран 2 — Площадь у Ворот

Поначалу вы будете встречать здесь троих 'постоянных обитателей'.

В левом нижнем углу площади стоит и спокойно продает свои цветочки мирный катта по имени **Lisha** (что на их кошачьем языке означает 'тихоня'). Он — единственный продавец, который не будет кричать издалека, приглашая вас посмотреть на его (замечательные, уникальные, почти бесплатные) товары. И на том ему спасибо. Жаль только, никакой пользы от его цветов нет — разве что Шейме подарить... Правда, эти цветы можно подарить и Ухуре. Она с удовольствием съест их на обед. Темнота... Динарзад лениво заметит, что цветы — хорошо, но бриллианты — лучше. Ну, а одарить цветами Азизу у вас просто не получится — компьютер не поймет, что вы понимаете под командой **GIVE FLOWERS**. Странно. Вот и все, других девушек вы в Шапейре не найдете. Обидно... Букетик цветов стоит десять медных сантимов, но, поторговавшись, вы сбросите цену и до пяти.

В левом верхнем углу находится омерзительно яркий лоток, принадлежащий некоему придурку по имени **Alichica**. Совершенно непонятно, как он попал сюда и кто ему разрешил торговать. Ни одного спокойного, уравновешенного, обдуманного слова вы от него не дождетесь. Он будет с пеной у рта рекламировать самое никчемное барахло — ну а вам придется этот бред слушать. Не обращайте никакого внимания на явные попытки опустошить ваш кошелек, не давая ничего взамен (скажем, как вам такая идея, "Редчайший сувенир! Настоящий, неподдельный, подлинный шапейрский сантим, надетый на веревочку! Покупайте, налетайте! Всего один динар!") Тогда за внешней болтовней вы услышите главное — Аличика продает компас (**compass**) и карту (**map**): "Специальное издание! Крестик обозначает, где вы находитесь!". Компас, в принципе, вам не особенно нужен, а вот карта Шапейра... На такое не жаль потратить динар (50 сантимов при успешной торговле).

Да, без карты тяжело.

Правда, в начале игры у вас попросту нет ни динара, ни 50 сантимов. У вас вообще ни одного сантима нет, зато полно прекрасных спилбурговских золотых монет. Если хотите, спросите у Аличики дорогу до менялы (**ASK ABOUT MONEYCHANGER**), достаньте напечатанную на реальной бумаге карту Шапейра и дойдите до **Centime Tarik**. Поменяйте там деньги и возвращайтесь, торгуйтесь по поводу цены на карту (**BARGAIN MAP**)... Но настоящему герою (и любителю ролевиков) такая мысль и в голову не придет. Как? Вслепую пробираться по лабиринту, когда можно обойтись и без этого? Не проще ли выбежать в пустыню, найти там излишне агрессивного бандита или шакалолюдей, забрать их денежки (**SEARCH BODY**) и возвращатся к Аличике? И тогда, прикупив карту на награбленное, можно будет с комфортом добраться до менялы и обменять все свои золотые.

У правой стены сидит грустный флейтист со своей заклятой змеей. Он вам не нужен. Если хотите, подбросьте ему деньжат (**GIVE MONEY**) — есть шанс, что это простенькое действие (ценой всего в один сантим) повысит вам **Honor** на единицу. Выбрасывая музыканту на ковер целые состояния, ленивые недопаладины смогут, кстати, повысить свою честь до просто немыслимых пределов (точнее, до 200).

На четвертый день вашего пребывания в Шапейре площадь слегка изменится. Все честные торговцы сбегут, а глупый Аличика останется сидеть и продавать (никому не нужные) кусочки своего стенда, обожженные Огненной Элементалью. На следующий, пятый, день Элементаль появится во всей своей красе, а Аличика сбежит — и вы его никогда больше не увидите. Прочие (нормальные) торговцы дождутся, пока вы уничтожите Элементаль, и тогда снова усядутся на свое привычное место. И на этом жизнь на площади наконец-то успокоится.

Но Огненная Элементаль сама по себе не исчезнет. Ее должны изгнать именно вы! Делается это так: добегите (уворачиваясь от прикосновений пылающей бестии) до северного выхода с площади. Затем начинайте сыпать за собой ладаном и бегите на север, выманивая Элементаль в лабиринт улиц (**USE INCENSE**). Если у вас на этот момент в карманах не оказалось ладана, лампы или воды — еще не поздно сбегать за ними на Площадь у Фонтана.

Оказавшись на улице, бегите вперед, пока ваш ладан не закончится. Полейте затем Элементаль водичкой (у вас ведь осталось хоть немного воды, правда?) — **POUR WATER**. Когда от огромной Элементали останется лишь маленький огонек, посадите его в лампочку (вы купили лампочку, не так ли?) — **USE LAMP**. Поздравляем! Одним махом вы очистили город от Огненной Смерти, избавились от надоедливого Аличики, а заодно приобрели магическую лампу, которая может гореть вечно (точнее, до QfG3).

Еще одно небольшое добавление. Из-за ошибок в программе некоторые версии QfG2 не дают поливать водой Элементаль, если у героя перед **USE INCENSE** было больше одной упаковки ладана. Мораль? Не надо чересчур жадничать. Если у вас больше одной упаковки, выкиньте остатки, выйдите с площади и зайдите на нее снова.

Экран 3 — Площадь у Фонтана, южная часть

У фонтана, как часто бывает в восточных городах, развернулась самая оживленная торговля. Но прежде, чем вы начнете покупать себе всякие полезные (и бесполезные) вещи, обратите внимание на сам фонтан.

Конечно, этот фонтан, бьющий из земли в пустыне — настоящее чудо. А то, что за его кристально чистую воду никто не просит денег — вообще явный признак вмешательства высших сил. Не верите? Подождите, пока вы не попадете в Разейр. Там-то такой халявы не будет... Так что ваша задача — купить как можно больше специальных 'кожухов для воды' (**waterskin**), и держать их всегда наполненными. Каждый раз, проходя мимо фонтана, напейтесь вдоволь (**DRINK**) и наполните кожи (**FILL WATERSKIN**). И если вы думаете, что пары кожухов вам хватит — вспомните о Разейре, в котором один глоток затхлой водицы стоит динар! А вам придется провести в том городе не один день... Так что запасайтесь водой заранее.

Иногда вы найдете на этом экране нищего по имени Шиххад (это имя, собственно, и переводится как 'нищий'). Противно? Как бы не так! Любой истинный герой должен встречать появление на экране подобного обделенного судьбой бомжа с искренней и счастливой радостью. Ведь нищие, как известно, не что иное, как аппараты, служащие для преобразования излишних и чересчур залежавшихся денег в геройскую честь. Как только у вас появится лишняя монетка, бросьте ее этому несчастному (**GIVE DINAR**) — и ваш **Honor** вскоре взлетит вверх...

В левой части этого экрана сидит Тошур, катта-горшечник. Его основная задача, ради которой Аллах позволил ему появиться на свет — это продажа вам горшка, в который затем можно будет ссыпать жалкие останки Земляной Элементали. Столь важный горшок, конечно же, стоит немалых денег — целых 3 динара. Впрочем, вы сможете без особых проблем скинуть цену до 2 динаров (**BARGAIN POT**).

Справа находится стенд двух говорливых каттов — Скори и Слори. Эта славная супружеская пара продает здесь целую кучу различных шапейрских закусок. Что же, фаст-фуд проник и на восток... Вы можете купить ломтик хлеба (**BARGAIN BREAD** — 30 сантимов), завра-на-палочке (**BARGAIN SAURUS** — 70 сантимов), изюм (**BARGAIN DATES** — 30 сантимов), фалафель (**BARGAIN FALAFEL** — 70 сантимов) и, наконец, нормальные геройские рационы, сделанные из каких-то ящериц (**BARGAIN LIZARD**, 5 штук — 1 динар). Поторговавшись, вы сбросите любую цену на 10 сантимов. Рационы наш персонаж унесет с собой, остальное — сожрет прямо на месте.

Кроме того, с этого экрана вы сможете зайти еще и в местную аптеку.

На седьмой день вы увидите, как Омар-поэт расхваливает толпе ваши по-геройски положительные качества. Вернувшись на этот экран в следующий раз, возможно, вы найдете потерянную сумочку Омара-поэта. Если хотите, отдайте ее Ракишу на Воинской площади (**RETURN PURSE**) — он позаботится, чтобы она попала к хозяину. А если не хотите, просто заберите содержимое сумки загребущей рукой прямо себе в карман!

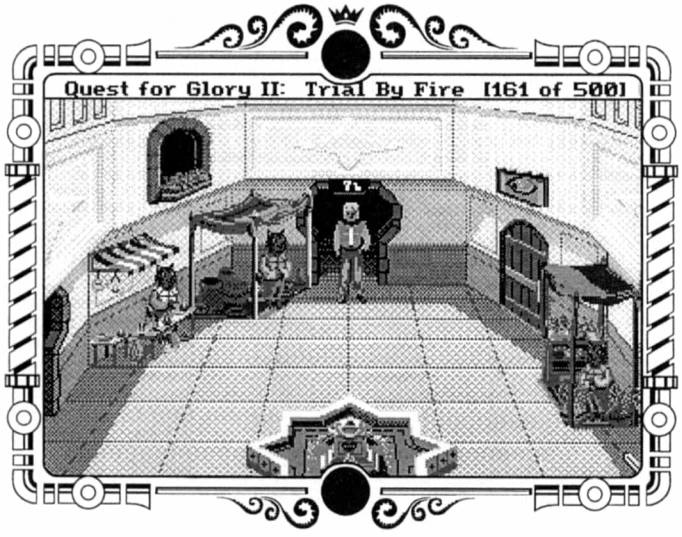
На четырнадцатый день в фонтане заведется Водяная Элементаль. Не подходите к ней близко — она способна мгновенно впитать всю воду из многострадального геройского тела, что вряд ли благоприятно повлияло бы на ваше здоровье. Лучше подбросьте ей водички (чтобы было, что впитывать) — **DROP WATERSKIN** и засосите в меха с помощью Воздушной Элементали — **USE BELLOWS**. Вот и все! Но не забудьте подобрать кожух с бушующей внутри Элементалью (**GET WATERSKIN**). Он вам еще пригодится, когда будете оживлять фонтаны Разейра...

Экран 5 — Площадь у фонтана, северная часть

На северной части площади, так же как и на южной, вы сможете насладиться чистой водой из фонтана и обществом трех торговцев (да-да, нищий с южного экрана — тоже торговец... он торгует **Honor**'ом!). Кроме того, отсюда вы сможете зайти в магический магазин Кипона Лаффина.

В левом верхнем углу площади сидит некая катта — Саба. День и ночь она, ее муж Тасман и пять их дочерей плетут корзины высшего качества. Одна корзина стоит один динар... но не для вас. Вам корзина вообще не нужна, и купить вы ее не сможете. Так что поговорите с Сабой, если хотите, но не тратьте на нее слишком много времени. Дайте ей копеечку (**GIVE MONEY**), если хотите, и отправляйтесь дальше.

Чуточку 'ниже' находится лоток Таштари — "луча заката". Романтичное имечко. И занятие он себе выбрал не менее романтичное — продает лампы (а заодно и прочие медные штучки) для тех, кто должен "освещать себе дорогу во Тьме". Одна лампа стоит 15 динаров, но для героя (который расхаживает во Тьме гораздо чаще, чем обычные люди) Таштари сделает скидку — вы получите лампу всего за 10 динаров (**BARGAIN LAMP**). Эта лампа вам вскоре (на пятый день) пригодится, чтобы посадить туда Огненную Элементаль — и, таким образом, всего-то за жалкий червонец вы станете гордым обладателем настоящей магической лампы.



Местный супермаркет.

Справа стоит Лашам — торговец комнатными растениями. Само собой, комнатные растения вам совершенно не нужны (вы видели где-нибудь героя, который выращивал бы на своем тихом балкончике цветы герани?), а вот чернозем, в котором они растут — вполне может пригодиться... "Зато к земле привыкниете!" Спросите Лашама о почве, которую он использует для своих цветов (**ASK ABOUT EARTH**), а затем, подготовив жертву, смело занимайтесь вымогательством (**BUY EARTH**). Он не потребует с вас никаких денег — впро-

чем, земля эта вам понадобится только в одном месте. А зачем вам таскать с собой несколько цветочных горшков? Метко кидать их в монстров у вас все равно не получится...

Экран 6 — Воинская площадь

На южной части этой площади вы найдете двух торговцев и вход в оружейный магазин (обратите внимание на кузнечные меха, вывешенные над входом!), а на северной части — вход в Гильдию Героев.

Слева (рядом с магазином) сидит некий Мирак, местный мастер-кожевник. Он продает всем желающим всевозможные кожаные изделия — ботинки, пояски, удавки... Но настоящего героя из всего барахла Мирака может заинтересовать только одно изделие — кожух для воды! Эта радость стоит всего один динар, для особо разговорчивых 'баргэйнеров' — 50 сантимов (**BARGAIN WATERSKIN**).

Справа скучает Кирам — главный специалист по изготовлению товаров из ткани. Платья, рубашки, полотенца — все это товары для обычных людей (или, в крайнем случае, для путешествующих автостопом по Галактике). Вам Кирам может предложить всего лишь одну простую безделушку — тканевый мешочек (**cloth bag**), в который якобы вы сможете положить часть своего барахла. Так и представляется Великий Герой Спилбурга, всаживающий меч в горло дракону, в то же время пытающийся удержать свою сумку в горизонтальном состоянии (чтобы из нее не выпал драгоценный **dispel potion**)... На самом деле, конечно, вы можете не рисовать себе столь бредовые картины. Рюкзак за вашей спиной бесконечен — а как же иначе? Сумка же вам пригодится чуть позже для того, чтобы положить туда остатки Земляной Элементали. Сумка стоит 50 сантимов, эта сумма с учетом вашего умения торговать легко сбивается до 20.

Перед входом в Холл Героев изредка сидит лионтавр Ракиш (смесь льва, человека и лошади — ужасно, правда?), играя с маленьким Симбой. Можете позадавать ему вопросы, если хотите. Впрочем, все ответы будут такими же, как и в Холле. Если вам хочется послушать откровения настоящего паладина — спрашивайте, он обязан ответить. Спросите про геройство, про паладинство, про его трудную судьбу, про пылающий меч (**ASK ABOUT HERO**, **PALADIN**, **RAKEESH**, **SWORD**).

Главное - уметь торговаться.

Специально для персонажей-воров (и им подобных) на второй день на Оружейной Площади будет устроено увеселение. Какой-то придурок, посещающий Шапейр по бескультурному обмену (видимо, это неудачливый наперсточник, приехавший сюда прями-

ком от московских станций метро) поставит два столба прямо у входа в Холл Приключенцев, натянет между ними веревку и начнет по ней расхаживать туда-сюда. Приговаривая, "А вам — слабо? Будем на деньги спорить?" Потом повернется к вам, "Ну че, пришелец из дальних стран? Говоришь, крутой? Давай поспорим, что ты даже по жалкой веревке пройти не сможешь!"

После такого неприкрытого наезда ничего не остается, кроме как пройти по треклятой веревке. К тому же у вас будет и прямой интерес — ставите один динар, получаете пять — и так три раза. Главное в этом деле — не упасть с веревки... Поэтому запишитесь (какой смысл тратить даже один жалкий динар на неудачную попытку?), выдайте зазывале его динар и залезайте на столб (**CLIMB**). И начинайте передвижение — медленно, осторожно, маша руками... В принципе, ваша устойчивость зависит в основном от верткости (**agility**), но многое определяется и тем, как вы нажимаете на кнопки. Прежде всего — не спешите. Вы же не гонки на время устраиваете! Сделали шаг вперед ([←]), встали поудобнее ([→]) — и постойте секунду-две. Потом снова сделайте шаг вперед... Если увидите, что начали заваливаться влево или вправо — попробуйте выровняться, наклонившись, соответственно, вправо или влево ([↑] и [↓]). Может, поможет... Если вы выиграете три раза (вытащив, таким образом, из кармана зазывалы 12 динаров), то до него, наконец, дойдет, что играть с вами — себе дороже. Когда вы вернетесь на этот экран в следующий раз, балаган уже исчезнет. Вот вы и спасли Шапейр от нашествия подобных этому недоумку 'шоуменов'! Ну и где же аплодисменты?

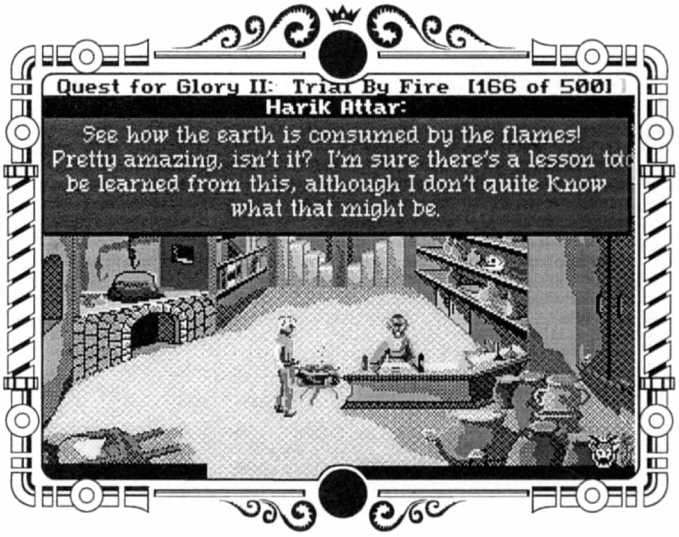
Экран 7 — Дворцовая площадь

Даже и не смотрите на дворец. Все равно вас туда никто не пустит до самого конца игры — точно так же, как в свое время вас никто не пускал к Барону Стефану фон Спилбургу. Более того, оба торговца на этой площади для вас абсолютно бесполезны. Тирам, продавец ковров, в принципе не способен сделать что-то подходящее для героя (до летающих ковров местная индустрия еще не доросла, как это ни прискорбно). Сашанан, ювелир, готов продать вам красивую заколку с сапфиром за 500 динаров — но тут он натыкается на полное непонимание со стороны нашего героя. Сколько бы вы не понукали своего непослушного персонажа, **BUY PIN**, он все равно не согласится выбросить на ветер такие большие деньги. Впрочем, ничего страшного — он подарит вам эту заколку после того, как вы уничтожите всех четырех Элементалей.

Торговля ювелирными изделиями - ответственная работа.

Для вас вся полезность этой площади откроется, когда в городе появится Воздушная Элементаль — ведь она будет кружиться вихрем именно рядом с дворцом. Просто удивительно, что наш герой не сможет воспользо-

ваться этой возможностью и забраться в оставленный стражниками дворец! Вместо этого вам придется заниматься уже привычным геройским трудом — уничтожать проклятую Элементаль. Ну, это, в конце концов, не так уж и трудно. Главное — предварительно купить себе несколько горшочков земли (на Площади у Фонтана) и отобрать у кузнеца меха (на Воинской Площади).



Поговорите с ним о жизни, о смерти.

Если вы умеете профессионально кидаться землей (и готовы старательно наводить мышиный курсор), закиньте ее в центр вихря (**THROW EARTH**). А если нет — придется побегать, пока вы не сможете сами забежать в тот же центр и бросить землю прямо себе под ноги (**DROP EARTH**). Ну, а затем, когда Элементаль будет скована противоположным элементом — землей, засасывайте ее в кузнечные меха (**USE BELLOWS**). Вот оно, счастье! В вашем заплечном мешке теперь лежат меха, в которых бушует вечная Элементальная Буря. И городу хорошо, и вам неплохо...

Экран 8 — Аптекарь

Аптекарь в **QfG2** выполняет ту же роль, что и Лекарь — в Hero's Quest. Он продает магические бутылочки (здесь они называются 'пилюлями', **pill**, и их не 'пьют', а 'используют' — например, **USE VIGOR PILL**), покупает ингредиенты, варит **dispel potion** из груды составных частей, а также способен ответить на некоторые важные вопросы.

Итак, вы можете купить у Харика Аттара, Аптекаря;

- **Vigor pill** (пилюля, восстанавливающая силы) — то же, что и **Vigor potion** из Hero's Quest. 5 динаров.
- **Healing pill** (лечащая пилюля) — то же, что и **Healing potion**. 10 динаров.
- **Poison cure pill** (пилюля-антидот) — лечит или предотвращает отравление (чаще всего — отравление ядом скорпиона).
- **Mana pill** (пилюля маны) — то же, что и **Power potion**. 15 динаров.

Обратите внимание на то, что за указанную цену вы получаете не одну пилюлю, а целых три. Ну, а если у вас получится выторговать скидку (**BARGAIN HEALING PILLS...**), то вы получите четыре пилюли — за ту же цену! Магия в Шапейре, похоже, намного дешевле спилбурговской...

Аптекарь готов заплатить вам за следующие ингредиенты:

Хвост скорпиона (**scorpion tail**) — 20 динаров.

Когти гула (**ghoul claw**) — 15 динаров.

В **QfG2** варение **dispel potion** вовсе не обязательно для успешного завершения квеста. Но тем не менее большая часть играющих предпочитает его сварить — в конце концов, почему бы и нет? Если такая возможность есть, значит, ее нужно использовать, не правда ли? В конце концов, альтернативы (допустим, анти-паладинского задания, позволяющего превратить Азизу в жабу) не предусмотрено... Так принесите Харику Аттару следующие две компоненты:

Перо Гриффина (**Feather of griffin**; берется у скалы, на которой лежит Гриффин);

Фрукт Сострадания (**Fruit of compassion**; его вам дарит помолодевшая и пустившая листву Джуланар; вы сможете заняться ее омолаживанием, как только победите Земляную Элементаль).

После этого Харик немного поколдует... и вскоре выдаст вам три дозы превосходного **dispel potion**. Первую вы можете потратить на Зверя в Клетке, вторую можете хоть выбросить (видимо, ее вам дают просто для тренировки), а третья сама собой истратится в конце игры на... Но не будем портить вам сюрприз.

Но на этом полезность неутомимого Аптекаря не заканчивается! Он выдаст вам кое-какую полезную информацию о сущности Земли и Огня (**ASK ABOUT FIRE**; **ASK ABOUT EARTH**; **ASK ABOUT EARTH ELEMENTAL**) и даже продаст вам некоторые вещи, которые понадобятся для победы над этими Элементалями... а также для не совсем героических вещей.

Итак,

Ладан (**Incense**). Служит для привлечения Огненной Элементали. Стоит 70 сантимов, но для вас и вам подобных — совершенно бесплатно! (**BARGAIN INCENSE**)

Порошок Горения (**Powder of Burning**). Про него Аптекарь будет упоминать только в беседе с ворами. Он нужен для того, чтобы сжечь Земляную Элементаль. В конце концов, воины смогут биться с Элементалью пылающим мечом Ракиша, маги — огненными дротиками, ну, а вор-то как? А он просто купит совершенно не геройский, но зато очень исправно действующий порошочек. Поначалу Аптекарь будет об этом

Магическая веревка даст вам надежду.

чудесном порохе только говорить (**ASK ABOUT EARTH**; **ASK ABOUT POWDER**). Но, когда Земляная Элементаль нападет на город (двенадцатый день), он уже не сможет ничего противопоставить вашим справедливым доводам (**BARGAIN POWDER**), и... отдаст порошок на халяву. Что, собственно, и требовалось получить.

Масло (**Oil**). Служит в основном для смазывания дверей, чтобы они... хм... скажем так, не мешали хозяевам дома спокойно спать. Пока за их спиной вершатся великие дела... 20 сантимов, но при умелой торговле — 15. (**BARGAIN OIL**)

Экран 9 — Магический магазин

Владелец этого магазина, Кипон Лаффин (**Keapon Laffin**) — главный носитель идеи тупого приколизма в QfG2. Так что не относитесь слишком серьезно к тому бреду, который выливается из него прямо-таки потоками. Лучше купите то, что вам нужно, и сваливайте побыстрее, пока уши не завяли!

Самый популярный Лаффиновский товар — естественно, заклинания. В Шапейре они явно подешевле, чем в Спилбурге! Вы сможете купить **Detect Magic** за 10 динаров, **Trigger** — за 15, **Force Bolt** — 20, **Levitate** — 30, и, наконец, **Dazzle** — за 25 динаров. Если ваша попытка поторговаться окажется успешной (**BARGAIN DAZZLE...**), то цена будет снижена на 10 динаров (в случае с **Detect Magic** — на 5 динаров. Халявы не получится!)

Кроме того, воры смогут здесь купить ценнейший предмет — магическую веревку (**magic rope**). Раскрутите ее (**USE ROPE**) — и она встанет вертикально в воздухе, предоставляя вам возможность подняться к любому недоступному окну — почти как магу с **Levitate**... Совершенно необходимая в хозяйстве вещь. Только учтите, что заряд веревки ограничен — не задерживайтесь в воздухе больше, чем необходимо. Обычная цена — 125 динаров, хорошему человеку отдадут за 100.

В этом далеком мире никто вас не посадит за незаконное хранение холодного оружия.

Кипон готов недорого купить необходимый ему ингредиент — кружащуюся часть Дервиша. Незадорого — это 15 динаров, при этом под 'кружащейся частью' понимается самый обычный клок дервишевской бороды. Интересно, зачем ему борода? Ради тупых приколов? Впрочем, неважно. Если вы не занимаетесь круглосуточным накоплением чести и не зубрите наизусть паладинские молитвы, сходите к Дервишу (в пустыне) и попросту утащите у него (конечно же, не спрашивая разрешения!) часть бороды (**GET BEARD**).

Имеет смысл поспрашивать Кипона про все заклинания, которые он продает, и про его любимый элемент (воз-

дух, конечно), **ASK ABOUT AIR**; **ASK ABOUT AIR ELEMENTAL**.

Экран 10 — Оружейный магазин

Расслабьтесь перед дальней дорогой.

Как ни странно, магазин оружия вам практически не нужен. Конечно, воины смогут купить себе здесь более крутой меч, а все остальные классы — разве что дополнительные кинжалы, но все же ничего действительно полезного вы здесь купить не сможете. Вы только подумайте, какая несправедливость — кольчужка, которая висит в магазине среди прочих товаров, якобы 'лучшая в округе'. Возможно, что это действительно так, но ее также и 'слишком легко опознать', и поэтому ее нельзя даже украсть, вскрыв замок и забравшись в магазин как-нибудь ночью!

Итак, меч (**Fine Sword**) стоит 100 динаров (80 после торговли), кинжалы — 5 динаров штука (редкий случай, когда торговаться совершенно бесполезно). Но не ради этих ничтожных железок настоящие герои ходят в магазин. Дело в том, что Иссур — хозяин магазина — имеет неофициальный титул местного чемпиона по армрестлингу. Вы можете поставить какие-нибудь деньги и попробовать повалить руку Иссура на стол (**WRESTLE**). Протяните это удовольствие как можно дольше — и вы увидите, с какой скоростью пойдут вверх ваши **Strength** и **Vitality**! Главное в этой игре — не побеждать. Стоит вам победить Иссура, как он разобидится и больше не будет с вами играть. Что поделаешь, истинный воин, почетный участник **EOF** (Вечного Ордена Воинов). Но ведь крутость далеко не всегда подразумевает наличие хотя бы зачатков разума...

Вам понадобится каким-то образом забрать у Иссура еще один предмет (который он вовсе не собирается продавать) — кузнечные меха (**Bellows**). Они вам понадобятся для того, чтобы 'засосать' внутрь Воздушную Элементаль. Воины и все прочие, уверенные в своей силе, могут просто объяснить Иссуру ситуацию, поставить в игре 20 динаров против мехов и выиграть (**TELL ABOUT AIR ELEMENTAL**; **WRESTLE**). А прочие, не столь честные персонажи, могут просто прийти к магазину как-нибудь ночью (меха висят снаружи, на рекламной вывеске магазина) и утащить их. Маги могут подняться вверх с помощью **Levitate**, воры — по магической веревке (из магического магазина — **USE ROPE**; **CLIMB**; **GET BELLOWS**).

Ну а теперь, когда вы утащили вывеску магазина, почему бы не обчистить его? Если вы умеете вскрывать замки — вскройте (**PICK LOCK**) и зайдите внутрь. Сразу закройте за собой дверь — **CLOSE DOOR** (чтобы с улицы не видно было, как 'герой' развлекается по ночам). Как вы думаете, где Иссур прячет свои денежки? Ну конечно, под наковальней. Для того, чтобы подвинуть

ее, понадобится немаленькая сила. Так что, когда вы будете уверены в своих силах (то есть ваша **Strength** достигнет 120), забирайтесь внутрь, двигайте наковальню (**MOVE ANVIL**), открывайте потайной люк в полу (**OPEN TRAPDOOR**), вскрывайте замок на сундуке (**PICK LOCK**) и забирайте свои 'заработанные' денежки. 100 динаров и 500 сантимов — неплохая прибыль за одну ночь... Если хотите, приведите все в порядок перед тем, как сматывать удочки (**CLOSE TRAPDOOR**; **MOVE ANVIL**). Но, главное, не задерживайтесь во вскрытом магазине слишком долго. Ведь стражники тоже ночью не спят... Открывайте дверь (**OPEN DOOR**) и идите спать в таверну. Вы сегодня неплохо поработали.

Экран 11 — Гильдия героев

Еще одно место, в которое уважающий себя (и свои параметры) герой старается заходить хотя бы раз за день (а то и два, и три...) Уроки Ухуры — это что-то вроде тренировочных сессий Оружейного Мастера из Hero's Quest. Зачем бегать по пустыне, искать монстров, рисковать жизнью? Здесь вы сможете совершенно бесплатно потратить все свои геройские силы, нарастить всевозможные боевые параметры — а потом, когда **Stamina** опустится до нуля, и даже передвигаться станет тяжело, выпить **Vigor pill** и приступить к новому упражнению.

Ухура — женщина (увы, негритянка), которая когда-то, давным-давно, сбежала из своего племени Симбани (вы еще увидите это племя в QfG3). Под ногами воительницы постоянно ползает маленький сынок Симба (отца младенца вы не увидите, он якобы целый день работает в городской гвардии... в QfG3 он с Ухурой почему-то не пойдет), однако радость материнства вовсе не мешает Ухуре оттачивать свое искусство боя на копьях. И, конечно же, она будет просто счастлива потренироваться с признанным героем Спилбурга и мастером меча (кинжала). Ухура — превосходный пример того, каким должен быть настоящий воин. Вы только спросите ее мнение об 'вечном ордене тупого файтерья' (**ASK ABOUT EOF**)! В общем, и раздумывать нечего — заходите во внутреннюю комнату и начинайте практические занятия.

Также в Гильдии постоянно сидит Ракиш — лионтаврский паладин. Его, несчастного, вызвали из родного QfG3 помогать Султану в борьбе со Злом, но вот незадача — ноженька у Ракиша ослабла... Ядовитый демон, видите ли, ужалил. Вот и сидит он круглый день в Гильдии, отвечая на ваши тупые вопросы: "Ракиш, а кто такой паладин?", "Ракиш, а что такое честь и с чем ее едят?" (**ASK ABOUT PALADIN**, **ASK ABOUT HONOR**). И огненный меч Ракиша ("Кузница Души" — **Soulforge**) мирно ржавеет в ножнах. Кстати, если вы воин, то Ракиш одолжит вам Кузницу, когда придет время уничтожить Земляную Элементаль (на двенадцатый день). Правда, к этой мысли его нужно аккуратно подвести, **ASK ABOUT EARTH ELEMENTAL**, **ASK ABOUT NATURE**, **ASK ABOUT SWORD**. Только не забудьте вернуть его вовремя — а то меч все равно отнимут, а паладином вам уже не бывать...

В последний (шестнадцатый) день вашего пребывания в Шапейре сам Ракиш выйдет размяться в тренировочный зал — как же, надо проверить ваши силы перед тем, как отпускать в Разейр... Честно говоря, довольно трудно понять, почему такой умелый воин столько времени сидел в гильдии героев и грустно гладил по головке Симбу — до нашего героя он, конечно, не дотягивает, да и ноженька болит, но все наши квестовые действия он вполне мог бы повторить...

Именно через Гильдию воины будут получать приглашения в **EOF** (орден воинов). Уже где-то под конец вашего пребывания в Шапейре (начиная с тринадцатого дня) тупые файтеры станут прикалывать к двери Гильдии бумажки, в которых корявым почерком накарябают вам инструкции. В принципе, никакой прямой пользы от поступления в **EOF** вы не получите, но, с другой стороны, церемония проверки — прекрасный способ заработать несколько 'очков паладинства', натренировать боевые параметры и посмотреть на новый 'игровой экран'.

Уговорите ее вылезти из окна.

Кроме того, конечно же, в Гильдии Шапейра есть все те же 'геройские примечательности' — Доска Объявлений и Книга Записей. Правда, как бы это ни было обидно, ни на Доске, ни в Книге ничего интересного вы не найдете. На Доске висит разве что объявление о скупке компонентов в Аптеке и просьба Кипона Лаффина о 'вертящейся части Дервиша'. Ну, а в Книге вы не сможете разобрать ни одной надписи — они почему-то сделаны на незнакомом вам языке (заметим, что записку из **EOF** наш герой прочтет без проблем!) Впрочем, вписать свое имя в историю вам никто не помешает — **SIGN BOOK**.

Экран 12 — Меняла

Меняла в Шапейре — молодая, красивая женщина с весьма извращенным чувством юмора ("Слушай, это у тебя деньги в кармане или ты просто рад меня видеть?") и несколько странным для русского уха именем **Dinarzad**. Наверное, даже логично, что меняла — женщина, ведь пока покупатели любуются ее лицом, они забывают посмотреть на деньги, которые Динарзад отсчитывает. Немудрено, что именно меняла станет для героев-воров связным с местной воровской гильдией, дети, никогда не верьте банкирам, ростовщикам и менялам!

Прежде всего вы, наверное, захотите обменять свои спилбурговские золотые монеты (**CHANGE GOLD**). Теоретически, курс обмена — 9 динаров за 10 золотых монет. Но, как ни странно, такой курс Динарзад выдерживает только на небольших обменах. Когда вы начинаете менять больше денег, курс... уменьшается, и не в вашу пользу! Поэтому меняйте деньги за несколько заходов — допустим, по 50 монет. Скажем, если вы поменяете 100 монет разом, она выдаст вам 80 динаров наличными. А если вы поменяете их в два захода по 50 монет, вы получите два раза по 45, то есть 90 динаров! Хочешь жить — умей вертеться!

После этого обмена обычные, честные персонажи могут убраться от менялы и больше никогда не заходить в этот уголок. Не забудьте предварительно попытаться откушать кусочек менялы (**EAT MONEYCHANGER**) — да-да, вот так вот наш 'герой' относится к женскому полу! А вот

ворам стоит сотворить Воровской Знак (**MAKE SIGN**). Динарзад предложит вам подойти на следующий день вечерком. Не упустите этот шанс — это, все-таки, ваша работа в Шапейре. На следующий вечер вам скажут, где находится дом, в который вы сможете залезть (грабить придется ровно в полночь!) Соглашайтесь на предложение, заходите в таверну, дождитесь полуночи и отправляйтесь на 'дело'.

Когда вы вернетесь, выслушайте заслуженные поздравления Динарзад и отдайте ей изумрудное блюдо (**GIVE BOWL**) — она вам выдаст за него 20 динаров. За сервиз (**GIVE TEA SERVICE**) вы получите 10 динаров, а за серебрянный кинжал (**GIVE DAGGER**) — 15. Хотя кинжал, возможно, стоит оставить себе — мало ли, зачем может пригодиться такая забавная безделушка... (На самом деле это будет всего лишь красивый roleplaying, 'отыгрыш роли' — кинжал вам не пригодится) В благодарность за ваш нехороший поступок Динарзад расскажет вам, как еще можно напакостить жителям города — обокрав оружейный магазин (**ASK ABOUT SAFE**). После этой кражи (см. Оружейный магазин — экран 10) она сообщит вам, что 'менты уже носом землю роют', и нужно некоторое время полежать на дне. Так что следующий раз вы сможете поворовать всласть уже в Разейре...

Экран 13 — Дом Азизы

Азиза — существо нежное и утонченное. Но только попробуйте сказать при ней что-нибудь гадкое — опомниться не успеете, как она вас выставит из дома (и вы попутно потеряете шанс стать паладином). Так что помните четыре правила вежливого человека — заходи тихо, говори быстро, проси мало, убирайся поскорее. И тогда, может быть, и получите какую-нибудь пользу от общения с Азизой...

Изначально вас сюда пришлет Кипон Лаффин, хозяин магического магазина. "Тут есть такая Азиза, вам, наверное, полезно было бы с ней поговорить...", — так скажет он, едва вы соберетесь в первый раз выйти из его сумасшедшего магазинчика. Можете вернуться к нему и расспросить его, что же это за Азиза такая. А потом отправляйтесь сюда — на небольшой тупичок, отходящий от Шмали Тарик (название-то какое!)

Этот фонтан кишит водными элементалями.

Подойдите к двери и постучите. Азиза не пускает в дом совсем незнакомых людей, так что вам предварительно придется ответить на несколько (четыре) вопросов. Ну, свое имя вы, надеемся, вспомните без проблем, имя того, кто вас прислал — тоже (**Keapon Laffin**). Элемент, наиболее подходящий владельцу магического магазина — это, конечно же, воздух

(**AIR**). Или, для разнообразия, можете сказать, что вас послал Ракиш-паладин из оружейной гильдии (**RAKEESH**), а затем добавить, что ногу Ракиша повредило в свое время некое демонское отродье (**DEMON**).

Ну, а затем Азиза предложит вам загадку-шараду, как будто целиком вытащенную из игрушек типа 7th Guest и Clandestiny, "Первая — начало, вторая — конец, третья — я сама, четвертая — опять конец, и пятая — снова начало". Глупышка! Она, наверное, просто не осознает, что ее имя (**AZIZA**) нам уже давно называли те же самые Кипон Лаффин и Ракиш (A — начало английского алфавита, Z —конец, I — слово "я"). Так что ответьте **AZIZA** и заходите к ней в дом.

В доме вам следует спокойно (не отходя в стороны) прошествовать к столу и ответить на вопрос "Чай будете?" **YES** или **NO** (в принципе, разницы нет — разве что посмотрите, как Азиза разливает чай в две крохотные кружки). После этого ритуала можете переходить к делу — задавать Азизе разнообразные вопросы о том, что вас в данный момент волнует (как героя, конечно!)

Прежде всего вытяните из Азизы, что она знает о различных элементах и Элементалях (**ASK ABOUT ELEMENT**, **ASK ABOUT ELEMENTAL**, **ASK ABOUT FIRE**, **ASK ABOUT EARTH**, **ASK ABOUT WATER**, **ASK ABOUT AIR**). Кроме того, хозяйка дома сможет поделиться с вами любопытными сведениями о том, что представляет из себя человекоподобное деревце, которое вы найдете в пустыне (**ASK ABOUT TREE**). Она, в принципе, сразу готова рассказать душещипательную историю Джуланар, но полностью алгоритм расколдовывания поведает лишь тогда, когда вы получите один из необходимых компонентов — мешок с остатками Земляной Элементали (на двенадцатый день).

Перед вашим отъездом в Разейр она пригласит вас для того, чтобы устроить образцово-показательный сеанс гадания на воде. Под конец сеанса к вам на огонек заглянет несколько неожиданный посетитель. В конце игры вы (уже "на автомате") накормите его **dispel potion**'ом — ну, а пока можете использовать его, как использовали и раньше. Он зеленый, он не обидится...

Дорога из ниоткуда в никуда.

Экран 14 — WIT

Да, это тот самый 'институт магической технологии' (**Wizards' Institute of Technocery**), о котором вам твердили еще начиная с Hero's Quest. А теперь у вас есть прекрасная возможность поступить в это чудное заведение — разумеется, если вы сможете его найти и пройти вступительные экзамены... А на заклинания, которые вы будете читать на экзаменах, мана тратится так

же, как и на обычные. Так что потренируйтесь в магии как следует, прежде чем "на люди" выходить — а то в самый напряженный момент останетесь без маны, и вас выбросят из Института под злорадное хихиканье! Хотя, с другой стороны, есть и другая точка зрения, экзамены в Институт — прекрасная тренировка. Сторонники этой точки зрения каждый день ходят в институт и тренируются до изнеможения, и хихиканье их совершенно не смущает. Выбирайте...

Для того, чтобы найти **WIT**, выйдите на любую улицу Шапейра и прочитайте **Detect Magic**. Немедленно прямо перед вашим носом появится стрелка, указывающая направление к **WIT**. Следуя по стрелкам (или просто дойдя до **Sahir Tarik**) вы окажетесь в небольшом тупичке. Если приглядеться (**LOOK**), вам покажется, что вы стоите в самом что ни на есть обычном тупике — но вот что-то слегка покалывает... Произнесите **Detect Magic**, и вашим глазам откроется дверь (без ручки), вделанная в стену. Откройте ее (**CAST OPEN**) и войдите в звездную пустоту...

...Итак, вы долго идете по мраморным холлам **WIT**, и наконец подходите к месту, в котором развешены портреты знакомых вам магов. В пустом пространстве зазвучали нечеловеческие голоса, задавая вам вопросы... Ну конечно, это уже знакомый ритуал 'проверки на честность'! Вас спросят ваше имя — ответьте честно. Вас спросят, что вам здесь нужно — объясните, кем вы хотите стать (**WIZARD** — маг с большой буквы). Вас спросят, кого вы выбираете своим спонсором (скорее, научным руководителем)... Тут уже можно засомневаться. Можете попробовать воззвать к Азизе — но эта озабоченная приличиями девка отмажется, заявив, что ей "следует получше знать человека, прежде чем поручаться за него". Зару (продавщицу магазина из Hero's Quest) вызывать тем более бесполезно — она же вам просто продавала заклинания и все. Что поделаешь — в конечном счете, вам придется взять в качестве спонсора Эразмуса (**ERASMUS**) — конечно, этот 'архмаг' — впавший в маразм неудачник-юморист, но все же к его голосу в Институте пока еще прислушиваются. Ну, а вам придется прислушиваться к его тупым шуткам.

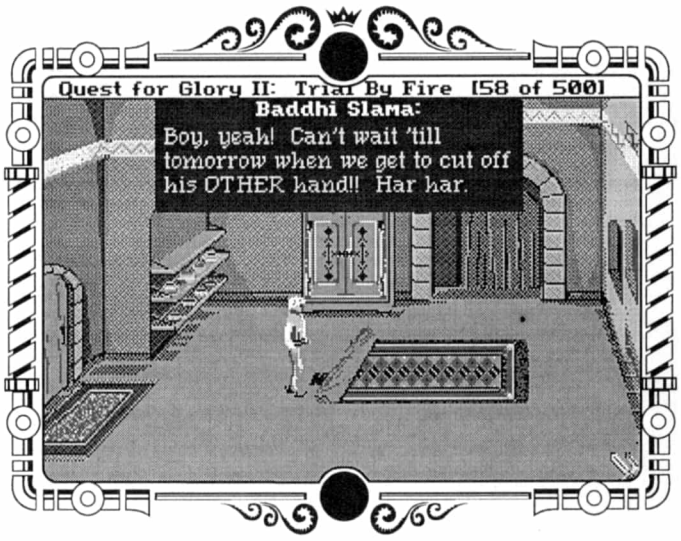
"Тьма погрузит тебя в могилу."

Для начала придется пройти 'экзамен Эразмуса'. Вы когда-нибудь сдавали что-нибудь на халяву в институте, когда и студент, и преподаватель думают только об одном — как бы поскорее избавиться от обязанности о чем-то думать, и пойти выпить пивка? От этого 'экзамена' остается точно такое же впечатление. Посудите сами — задание звучит так, "Перед вами — три колокольчика, один из которых умеет звенеть. Вам нужно перенести его на подставку и прозвенеть им. Вы можете прочитать три заклинания". И в чем тут проблема? Нужно выбрать один колокольчик из трех — **Detect**

Magic. Перенести на подставку — **Fetch**. Зазвенеть — **Trigger**. И никаких проблем!

А вот экзамен самого института пройти будет потяжелее. Он состоит из четырех столкновений с олицетворениями элементов Воздуха, Земли, Воды и Огня. Ваша задача — пройти мимо них.

Колдун Воздуха создаст трость, которая будет кружиться в воздухе подобно пропеллеру. Суть воздуха — в быстротечности, не так ли? Вызовите трость на себя (**CAST FETCH**) и, пока она приближается, поднимитесь вверх (**CAST LEVITATE**). Вскоре трость пролетит мимо (по инерции), а вы опуститесь и пойдете дальше.



Не забудьте вытереть ноги о коврик.

Колдун Земли создаст высокую земляную стену. Придайте этой стене какую-нибудь интересную форму (**CAST TRIGGER**) и успокойте то, что получится (**CAST CALM**). После этого можете подойти к стене и перебраться через нее (**Climbing** не потребуется). Но, когда вы пройдете чуть дальше, Земля проснется и начнет бить кулаком по дорожке. Успокойте ее еще раз (**CAST CALM**) и продолжайте свое движение.

Колдун Воды создаст на вашем пути ледяную глыбу. Для начала растопите внешнее покрытие льда с помощью огня (**CAST FLAME**). Затем присмотритесь повнимательней — видите, глыба расколота пополам? Закиньте в трещину **Force Bolt** (**CAST FORCE**), и он успеет проотражаться в трещине несколько десятков раз, прежде чем вылетит наружу. Повторяйте удары **Force Bolt**, пока обе половинки глыбы не упадут с дорожки.

Колдун Огня создаст деревянную дверь, за которой будет гореть небольшой костерок. Откройте дверь (**CAST OPEN**) и погасите огонь (**CAST CALM**). Обидно, да? Дорожка прогорела, и теперь нужно чем-то ее прикрыть. Нечего и надеяться на то, что наш герой для разнообразия проявит самостоятельность и перепрыгнет через, в принципе, не такую уж и большую дырку. Что ж, поможем ему — закройте дверь, 'притянув ее к себе' (**CAST FETCH**) и столкните вниз, ударив в ее центр силовым выстрелом (**CAST FORCE**). Все! Мостик готов, и вы прошли ваш вступительный экзамен.

А теперь вам предстоит сделать один небольшой выбор. Вы заработали право остаться в Институте, поучиться две-три сотни лет и стать настоящим архмагом. Вот только есть тут одна загвоздка, вам придется дать клятву, что вы забудете о Шапейре и о своих бывших друзьях (ну разве у крутого архмага могут быть настоящие друзья среди смертных?) Ну так как, будем приносить клятву или не будем? Надеемся, остатки совести, недопаладинское чутье и жела-

А вы думали, ограбить дворец - это так просто?

ние пройти в квесте до конца подскажут вам правильный ответ. Ну, а Эразмус подарит вам на прощание заклинание **Reversal**.

Экран 15 — Астролог

Вы верите в существование людей, которые действительно могут предсказать чужое будущее по расположению звезд на небе? Правильно. И в Sierra тоже не верят. Во всяком случае, шапейрский астролог — персонаж скорее комический, чем полезный. Чего только стоит красно-черный квадратик на его стене, "ДА. НЕТ. ДА. НЕТ."? Или коронная фраза служителя судьбы, "Если хочешь спросить меня о будущем, приходи тогда, когда оно наступит"? Хотя, с другой стороны, такое гадание, в сущности, ничем не хуже, чем копание в кофейной гуще, человеческих кишках и использование генератора случайных чисел IBM PC.

Во всяком случае, в доме астролога нет практически ничего полезного. Можете заскочить сюда как-нибудь, когда соскучитесь, скажите, как вас зовут и спросите хозяина о своем будущем (**ASK ABOUT FUTURE**). Он попросит вас рассказать о своем прошлом, что вы и сделаете (**TELL ABOUT PAST**). На следующий день горе-астроном будет, наконец, готов рассказать вам о небесных знаках (**ASK ABOUT SIGNS**) и о вашем предположительном будущем (**ASK ABOUT FUTURE**). Да-да, конечно, вам придется действовать по воле служителей Тьмы, и вы умудритесь поставить мир на край пропасти... Вы пройдете сквозь Огонь, Воздух, Воду и Землю. Просто ужас. А то без астролога мы бы до этого не додумались!

Экран 16 — Домик, в который надо забраться ворам

Этот маленький домик находится в конце маленькой безымянной улочки, которая отходит от Рани Тарик. Вам (в смысле, ворам) нужно туда прийти в полночь, в тот же день, когда Динарзад (городская меняла и по совместительству представитель воровской гильдии Шапейра) предложит это сделать. Так что дождитесь полуночи (можно просто 'спать один час' в таверне, пока не наступит полночь), найдите дом (рядом с ним должен гореть характерный голубоватый фонарик), перейдите на осторожный шаг (**SNEAK**) и вскройте замок (**PICK LOCK**). Но, как совершенно справедливо (хотя и не совсем пристойно) говорила Динарзад, не забудьте инструмент (**lockpick**) и немного масла (**oil**), чтобы вставлять было удобнее... Отмычку в замок, конечно.

В доме живет некий старичок по имени Абу (**Old man**) с целым выводком сыновей. Поначалу в спальне лежат только старик и некий Камар, но во время вашей 'работы' детки будут постепен-

но возвращаться домой — проходя через ту комнату, в которой орудуете вы! Так что, как только услышите разговор или скрежет ключа в замке — быстро прячьтесь!

Единственный способ хорошо спрятаться — это залезть в шкаф. Только не забудьте предварительно смазать петли маслом (**OIL HINGES**). Ну, а затем откройте шкаф (**OPEN CABINET**) и смело залезайте в его пропахшие инсектицидами внутренности (**HIDE IN CABINET**). Когда опасность пройдет мимо (в отцовскую комнату), вы автоматически вылезете из шкафа и продолжите свою опасную работу.

Итак, в этом комнате вам нужно:

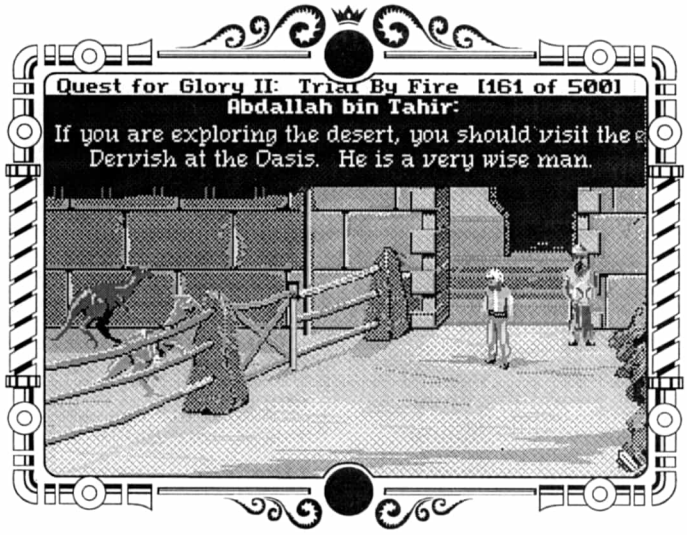
Снять с полки дорогой сервиз (**GET SERVICE**).

Обыскать тот самый шкаф, в который вы прятались (**SEARCH CABINET**), и взять оттуда драгоценное блюдо.

Закатать ковер (**ROLL RUG**), вскрыть сундук (**PICK LOCK**) и взять 60 динаров (**GET MONEY**).

Поискав еще чуть-чуть (**SEARCH CHEST**), вы найдете серебряный кинжал, припасенный старичком на черный день. Не стесняйтесь — никакой черный день в ближайшее время не наступит, на то ведь вы и герой! Но учтите! Если (когда) на улице начнется разговор, не забудьте раскатать ковер обратно (**UNROLL RUG**) перед тем, как прятаться в шкафу. Если сынок увидит, что в доме кто-то побывал, то начнутся поиски, и вам несдобровать.

Первый сынок Абу — Карим — придет домой совершенно неожиданно. Вы не успеете спрятаться, впрочем, это и не понадобится — он, пошатываясь, пройдет через комнату, не оглядываясь по сторонам. Пить меньше надо. А вот два других — Абдул и Джаббар — вполне способны заставить вас отвечать на вопрос "**Restore, Restart, Quit**?" После этой парочки можете спокойно заниматься своими делами, никто больше не придет. Впрочем, к этому моменту все уже должно быть давно сделано...



Загон для кенгуру на территории местного мясокомбината.

Экран 17 — Домик, в котором посвящают в EOF

Труженики меча! Вы придете в это здание (в тупике, которым заканчивается **Saif Darb**) на пятнадцатый день для того, чтобы вступить в Вечный Воинский Орден (**EOF**) Запомните раз и навсегда прославленный в веках Девиз этого славного Братства, "**Might makes right!**" ("Кто сильнее — тот и прав!") и осознайте, что вам надо становиться сильнее и сильнее, чтобы даже в трудных жизненных ситуациях всегда оказываться правым. С другой стороны,

те, кто готовятся начать QfG3 в качестве паладинов, должны будут здесь доказать самим себе свою... хм, трусость и сопливость, как это назвали бы лидеры **EOF**.

Как только вы зайдете в этот дом, с вами сделают то, что и положено делать со всеми тупыми файтерами — сильно стукнут сзади по башке, отнимут меч и щит, закуют в цепи и поставят у стенки. Правда, предварительно вам прикажут стоять смирно — придется постоять, не стоит разочаровывать хозяев раньше времени (**STAY**). А вот дальше начнется собственно проверка. Как только вы придете в себя, презрительный голос из другой комнаты сообщит вам, что у вас осталось десять секунд, чтобы забрать свое оружие. Не теряя времени, наберите команду **BREAK CHAINS** (порвать цепи) и следите, как наш герой пытается освободиться. Когда это ему удастся, перед ним встанет воин с мечом. Не пытайтесь 'дать ему в морду' — все равно не получится. Лучше постарайтесь увернуться от его удара, используя свою способность **DODGE** (лучше, чтобы она была натренирована где-то до 150) — нажмите "кнопку вправо" на клавиатуре и держите ее, пока вы не увильнете от клинка и не добежите до сложенного в углу оружия.

Ну, а затем ваша задача — разобраться с этим любителем опустить меч на безоружного человека. Обратите внимание — разобраться, а не убить, не прирезать как бешеную собаку, не нарезать на маленькие кусочки! А вот когда вы уже будете стоять перед обезоруженным и побежденным воином, вот тогда у вас появится выбор. Хотите — прислушайтесь к приказу 'из другой комнаты', убейте своего противника (просто нажмите [↑]). Не бойтесь, вы все равно никого не убьете — меч фальшивый. Зато вы получите почетное звание "Брат Скорпион" (**Brother Scorpion**) и поздравления самого Иссуса, ведь вы уважаете и восхищаетесь этим Настоящим Воином, не так ли? А не хотите выбрасывать честь на помойку (где ей самое место) — откажитесь убивать (просто так и объявите во всеуслышание, **NO**). Тогда вы станете посвященным низшей ступени ордена — и называть вас будут "Брат Завр" (**Brother Saurus**). Не так круто, как "Скорпион", но зато не помешает паладинству. В общем, платите 5 динаров (ну конечно же, в конце игры у вас найдется 5 лишних динаров!) и забирайте свой членский билет **EOF** Совершенно бесполезная, кстати, штука.

Кенгуру на переправе не меняют.

Экран 18 — Загон для завров

Как ни странно, те завры, которых вы с таким воодушевлением 'гасили' в Hero's Quest, в Шапейре используются как животные для верховой езды. Конечно, они не побьют рекордов в спринтерском беге, но зато им почти не нужна вода (хватит и двадцати галлонов в день) и пища (большого тюка, набитого травой, будет вполне достаточно). Нужно им совсем чуть-чуть —

ваша любовь. И тогда они будут таскаться за вами повсюду (что может иногда показаться несколько странным). В общем, верблюды — они и есть верблюды, независимо от того, насколько над ними поиздевались сьерровские художники и специалисты по сомнительному чувству юмора.

Придется карабкаться по скалам, оставив игуанодона подыхать внизу.

Примерно так будет разглагольствовать продавец завров, Али Факир (если полностью, то Честный Али Т. Факир), когда вы его встретите у загона на второй день вашего пребывания в Шапейре. Впрочем, если во второй день вы так и не соберетесь купить у Али завра и выехать на нем в пустыню, Али подождет покупателей еще денек. И еще. И еще. В общем, он будет сидеть на месте, как полный кретин — пока вы не купите этого несчастного завра или не уедете с караваном из Шапейра.

Итак, когда вы в первый (и последний) раз встретитесь с Али, не забудьте расспросить у него о заврах (**ASK ABOUT SAURUS**), о его имени (**ASK ABOUT NAME**) и о розничной цене за одну штуку (**ASK ABOUT PRICE**). Послушайте его россказни о чудесных, незаменимых и дешевых заврах (если, конечно, вы способны смеяться над сьерровскими шутками), пока он не начнет повторяться. Ну, а затем приступайте к непростой, но интересной процедуре покупки завра. Учтите — здесь вы встретитесь с одним из редких случаев, когда имеет смысл 'покупать' вещь, а не 'торговаться' за нее. Попросив компьютер поторговаться за вас (**BARGAIN SAURUS**), вы получите завра за 20 динаров (неплохо при стартовой цене 50 динаров, да?) Но при обычной покупке (**BUY SAURUS**) вы сможете сбить цену еще больше! Вам придется выслушивать предложения Али (с гордо-геройским видом отказываясь от них), и с 50 динаров горе-продавец постепенно снизит цену до 40, 30, 20, 10 и, наконец, до 5 динаров. Вот тут-то вы и сможете довольно хмыкнуть, согласиться и приобрести, таким образом, 'корабль пустыни' по супердемпинговой цене.

Вот вы и приобрели завра. Но что это? Какой кошмар! Он оказался зеленым, а не красным! Грабеж средь бела дня! А, впрочем, ладно. В конце концов, зеленый завр — это даже приятно, ведь ни у кого больше таких нет (хотя умом надо выделяться, умом!) И вообще, кто знает, может, нестандартная окраска вызвана тем, что завр — вовсе и не завр, а, скажем, заколдованный эмир или его прекрасная дочь... Хотя о таких вещах думать рано. Романы у вас начнутся в QfG4. А пока лучше садитесь на завра (**MOUNT**) и поезжайте. Когда захотите слезть с него, наберите **GET OFF**. Когда приедете обратно, можете просто устало сползти с завра и уходить в город — страж ворот отведет вашего 'коня' в загон самостоятельно. А поутру, когда решите продолжить исследование пустыни, откройте ворота загона (**OPEN GATE**), забирайтесь на завра и — в путь!

Часть 2. Пустыня

Любой путешественник по пустыне должен помнить следующие три правила:

1. Если у тебя кончится вода — ты умрешь. Бери с собой много воды.

2. Если ты заблудишься — ты умрешь. Заблудиться трудно, но можно. Лучше брать с собою завра, у него есть инстинктивное знание направления к дому. В любой момент можно забраться на завра и сказать ему 'иди домой' (**GO HOME**).

3. Если у тебя кончится здоровье — ты умрешь. Если тебе кажется, что ты не сможешь убить монстра, значит, он убьет тебя. Не проще ли убежать (**RUN**)? Ну, а потом возвращайтесь к своему завру и уезжайте в Шапейр — полечиться, отдохнуть. Кстати, если вы вернетесь в Шапейр без своей 'лошадки', завр в конце концов вернется в загон совершенно самостоятельно.

Пустыня представляет собой бесконечную полоску шириной в восемь 'экранов', ограниченную с двух сторон двумя параллельными горными грядами. Когда вы находитесь в 'верхней' части полоски (ближе к Шапейру), вы видите окружающую местность так, что север находится 'сверху'. И, соответственно, в 'нижней' части 'верх экрана' расположен на юге. Таким образом, вы всегда можете определить, в какой половине полоски вы находитесь, посмотрев на компас. Надеемся, вы купили компас?

В пустыне есть лишь несколько 'особых мест', ради которых создатели игры специально нарисовали экран. Все остальное — это обычная бесконечная пустыня... Песок, палящее солнце, две горных гряды и верный завр. Что еще нужно восточному герою?

Теоретически вы можете добраться до Разейра, просто путешествуя по пустыне. Для этого закупите десяток кож для воды, наполните их и садитесь на своего завра. Доедьте до южной гряды и поезжайте в любую сторону — направо или налево, как хотите. Ехать придется долго (число 1024 вам о чем-нибудь говорит?), но в конце концов вы окажетесь у ворот Разейра. Правда, внутрь вас все равно никто не пустит (Разейрской визы у вас все равно нет), но все равно приятно слегка опередить события. Разве нет?

Беседа с мудрым дервишем.

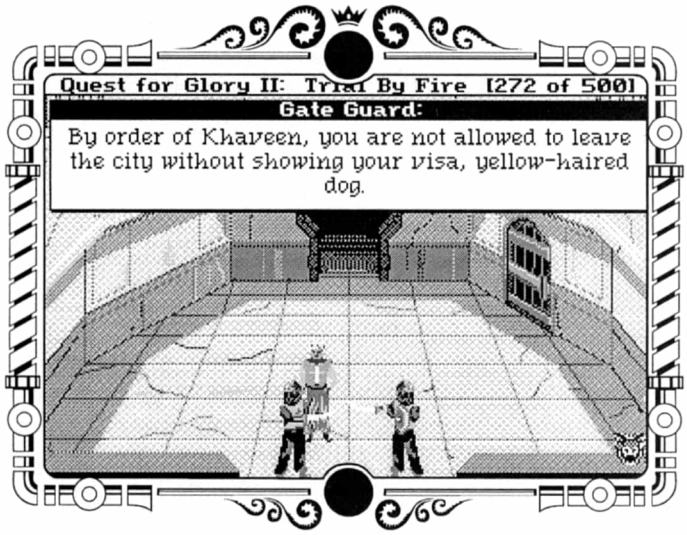
Экран 19 — Гриффин (4 экрана на запад от Шапейра)

Эта милая птичка по имени Мелв (продукт мичуринской селекции — орлолев, с огромными когтями и острым клювом — все как полагается!) слад-

ко спит на горном склоне, не подозревая о вашем приближении. Будить ее или нет — ваше дело. То есть, конечно, паладин вряд ли стал бы будить существо, которое ему ничего плохого не сделало. Но, с другой стороны, никто не заставляет вас вести себя как паладин, не правда ли?

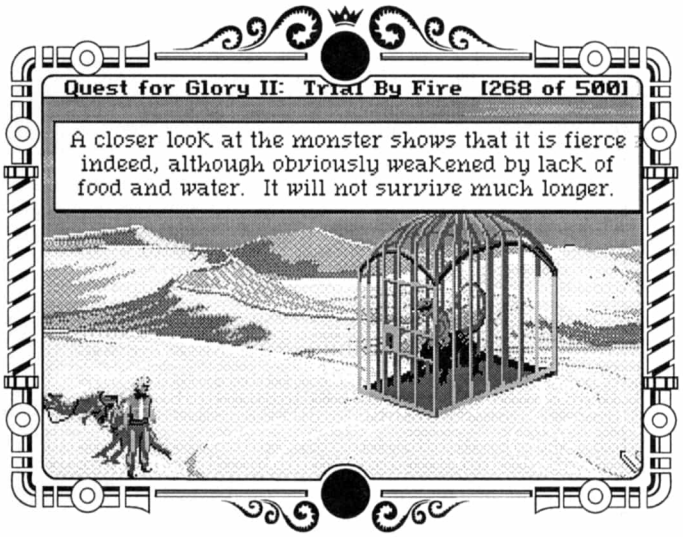
Экая невидаль - говорящее дерево.

В принципе, единственное, что вам может понадобиться от пернатого обитателя скал — это одно из его перышек, которое понадобится для варки **dispel potion**. Как всегда, есть несколько способов добиться желаемого. Простейший — не задирать голову кверху, а посмотреть себе под ноги и заметить, что под одним из камней валяется перышко. Так что вполне достаточно сдвинуть камень (**MOVE ROCK**) и взять перо (**GET FEATHER**). Правда, у слабаков такое вряд ли получится — необходимо иметь по крайней мере **Strength 80**. Кроме того, все, кто умеет подниматься вверх по воздуху (маги — **Levitate**, воры — достав магическую веревку, **USE ROPE**), могут подняться к гриффину и достать 'свеженькое' перо прямо из гнезда.



У вас кончился срок визы и вас выдворяют из города.

А если вам все-таки нечего делать (или просто очень хочется оценить, насколько побежденный гриффин похож на подбитый бомбардировщик), можете напасть на гриффина — киньте в него чем-нибудь дальнобойным (кинжалом или заклинанием). Он с протестующим воплем взлетит с утеса и больше никогда на него не вернется. Ваш омерзительный поступок отнюдь не приблизит вас к получению перышка — в любом случае вам придется достать его одним из вышеописанных способов. Зато наш гриффин затаит на вас злобу и будет время от времени нападать в пустыне. С этой 'угрозой' уже можно разобраться традиционными методами — зарубить, заколоть или сжечь. В конце концов, для непаладинов все средства хороши.



Выпусти зверька на волю.

Экран 20 — Оазис Дервиша (5 квадрато в на юг и 3 на восток)

Если вы уже полчаса не слышали глубокомысленных, но ничего не значащих фраз ("долг героя — делать то, что должно быть сделано", "путь Паладина — Искать, Учиться, Делать", "экономика должна быть экономной"), то обязательно зайдите сюда. Спрашивать этого "мудрого" Дервиша можно о многих вещах, но, увы, он не способен даже внятно рассказать, как же его зовут. В конце концов, простейший способ для недоумка прикинуться мудрецом — нести галиматью с просветленным выражением лица. Что ж, глупец заслуживает достойного наказания за свое важничание, не правда ли? Так что, если вы не боитесь замечания в дневнике (в смысле, не готовитесь к паладинству), подойдите к нему сзади и отрежьте кусочек бороды (**GET BEARD**). Потом можете отнести бороду в магический магазин Шапейра, и Кипон Лаффин вам даст за нее 15 динаров. А хотите, оставьте себе и носите с собой как напоминание о глупости человеческой.

Впрочем, среди болтовни Дервиша вы сможете (если внимательно прислушаетесь) выделить одну полезную вещь. Оказывается, в Пустыне существует некая Тварь в Клетке, причем Дервиш знает, где ее найти, а Аптекарь — как ее освободить. Вот и спросите у Дервиша, где искать Тварь (**ASK ABOUT BEAST**, **ASK ABOUT WHERE**).

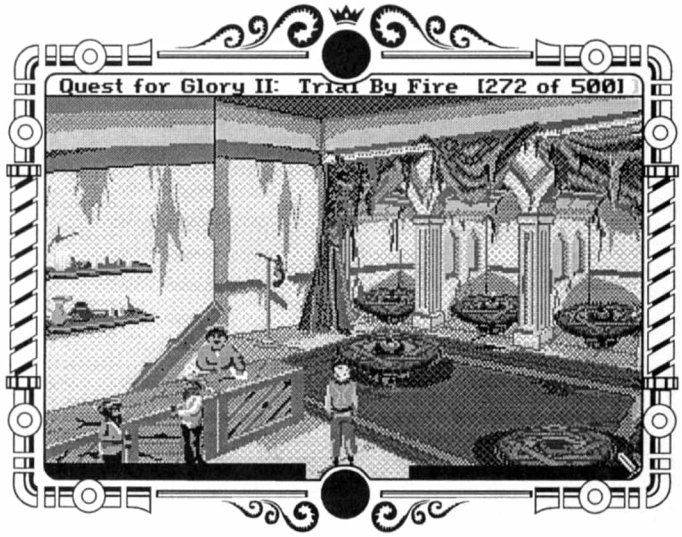
Но вообще-то не в туповатом Дервише заключается основная польза Оазиса. Главное — это именно сам Оазис! Здесь вы всегда найдете воду и тень. Хотите — напейтесь вволю и наполните бурдюки (**DRINK**), хотите — поспите до утра (до вечера) — **SLEEP**.

Экран 20 — Дерево (7 экранов на восток)

Когда-то, давным-давно, жила на свете девчушка по имени Джуланар. И жила бы себе мирно, если бы не появилась у нее нездоровая мысль, "А не стать ли мне Лекарем?" В те времена только мужчины могли становиться Лекарями — хотя бы по той простой причине, что лица женского пола не появлялись на людях без чадры — а через чадру, как нетрудно понять, больного не увидишь. Но, тем не менее, детское упрямство взяло верх, Джуланар сняла чадру и стала лечить людей. Вот только больные мужского пола почему-то обычно считали, что личико она открыла не совсем по этой причине... и действовали соответственно. В общем, к ней как-то зашел караванщик и попросил зайти в пустыню — полечить больного братца. Конечно, никакого брата там не было, зато было много друзей, и чем они занимались с Джуланар в пустыне, Азиза вам не скажет — но, видимо, вечеринка была действительно классная. Вечерком Джу-

ланар сбежала оттуда, но ее стали преследовать (см. "Собаку Баскервилей") и она жалобно задрала руки к небу. Пролетавший мимо джинн из фирмы Sierra On-Line хмыкнул и превратил ее в дерево.

Всю эту душещипательную историю вам поведает Азиза (**ASK ABOUT TREE**). Что поделаешь! Ради выполнения квеста можно и историю послушать, и дерево оживить (хотя бы частично). Главное, получить от Джуланар "Фрукт Сострадания" — ингредиент для **dispel potion**.



Все столики заняты... призраками.

Вы сможете приступить к спасению деревянной души после того, как победите Земляную Элементаль (то есть на двенадцатый день). Для этого нужно сделать Джуланар три подарка и произнести три речи — подарок Дружбы.

Сперва сделайте подарок Дружбы — подарите дереву воду (**GIVE WATER**). Расти в пустыне, прямо скажем, сухо и неприятно — а вы, как существо двуногое, всегда можете набрать воду в фонтане Шапейра. Затем расскажите ей о себе, о своем прошлом — о Спилбурге, о Дриаде, о цветочках спиреи... (**TELL ABOUT YOURSELF**). Плодородная почва от Земляной Элементали станет вашим подарком Магии (**GIVE EARTH**), а сведения о современных событиях, об Эмирах и Элементалях — вашей второй речью (**TELL ABOUT PRESENT**). Ну и, наконец, сделайте Джуланар свой последний подарок — жест Любви. Да, да... Смешно сказать, но вам придется поцеловать кору дерева (**KISS TREE**). Напомните ей, как ее зовут (**TELL ABOUT JULANAR**), забирайте созревший фрукт и уходите. Может быть, кто-нибудь когда-нибудь проникнется к бедняжке Истинной Любовью и спасет ее (скажем, придурковатый алхимик из QfG3). Но все же это будет не наш герой!

Кстати, если хотите, запишите игру и киньте в Джуланар каким-нибудь нападательным заклинанием (например, **CAST FLAME**). Результат может вас удивить... Вот так и рождаются легенды о компьютерных вирусах, которые якобы сжигают мониторы и ломают винчестеры!

Экран 21 — Тварь в клетке (3 квадрата на юг и 5 на запад)

Эта тварь появится только тогда, когда у вас появится средство для ее освобождения — то есть остатки Земельной Элементали. Можете зайти на этот экран и налюбоваться вволю... Но, как известно, если зверь заперт в клетке, можно либо на него смотреть, либо освободить его — третьего не дано. Так что, когда у вас появится **dispel potion**, можете освободить Тварь. Подойдите к клетке, дайте ей попить (**GIVE WATER**), вытащите из ее хвоста волосок (**GET HAIR**) и дайте ей выпить **dispel potion** с волоском внутри (**GIVE DISPEL**). Она тут же превратится в человека — точнее, не совсем в человека, а в ученика могущественного колдуна Ад Ависа.

Томительное ожидание.

Колдуны — они, как известно, не совсем люди. Не то что герои-маги... В общем, этот ученик по имени Ал Скурва не сообщит вам ничего нового. Ну, конечно — Тьма, злые чары и так далее. Из всего этого уяснить следует одно, в поединке с Ад Ависом придется защитить себя против магии. Иначе вам грозит превращение в существо, олицетворяющее вашу душу. В завра...

Часть третья. Разейр

На семнадцатый день вы, наконец, закончите свои дела в Шапейре (собственно, никто вашего мнения и не спросит). Вам придется присоединиться к каравану, который отвезет вас в Разейр — город-побратим Шапейра. Похоже, основная проблема Разейра заключалась в том, что он оказался расположен слишком близко к Забытому Городу, и злой колдун Ад Авис решил устроить свою базу там. Ну, а после этого все пошло, как по маслу, Эмир исчез, его брат фактически самоустранился от управления городом, законы стали выполняться строго (слишком строго), зачем-то изгнали всех каттов...

Скорее всего, ваш короткий визит в Разейр (полтора дня) покажется вам целой вечностью. Большую часть времени вы будете просто слоняться туда-сюда по улицам и дожидаться, когда же наконец что-нибудь произойдет. Ведь в местной таверне спать можно только ночью...

"Сидю на нарах, как король на именинах".

Улицы Разейра расположены абсолютно так же, как и в Шапейре — правда, воспользоваться картой вам не дадут. Вы сможете добраться до Площади у Фонтана (который высох) и до Дворцовой Площади. Все пути к Воинской Площади перекрыты и заколочены. Впрочем, для квеста вам понадобится только Площадь у Фонтана — лучше не уходите глубоко в лабиринт улиц, а то так недолго и заблудиться!

В Разейре у нашего героя почти не останется никакой свободы действий — то есть вам придется играть в QfG2, как в самый обычный квест. Так что теперь мы будем просто описывать вам, что и как надо делать.

День 27

Вы зайдете в ворота Разейра и получите от местного шерифа, Хомина, свой первый инструктаж о тонкостях местного уголовного кодекса. Оказывается, в городе нельзя ходить по улицам (есть, пить, дышать...) без специальной визы (которой у вас, естественно, нет). Но на первый раз вас прощают и выдают визу. Желаем приятно провести время!

Заходите в таверну "У голубого попугая". Кстати, попугай там действительно есть... точнее, его чучело). Подсаживайтесь к Синьору, который приветливо помахивает вам своим жезлом (**SIT**). Прослушайте его наставления. Если вы — вор, представьтесь как следует (**MAKE SIGN**). Все, можете быть свободны до вечера. Если хотите, можете погулять по пустыне Разейра (пока вас еще выпускают из города) — впрочем, ничего нового вы там не найдете.

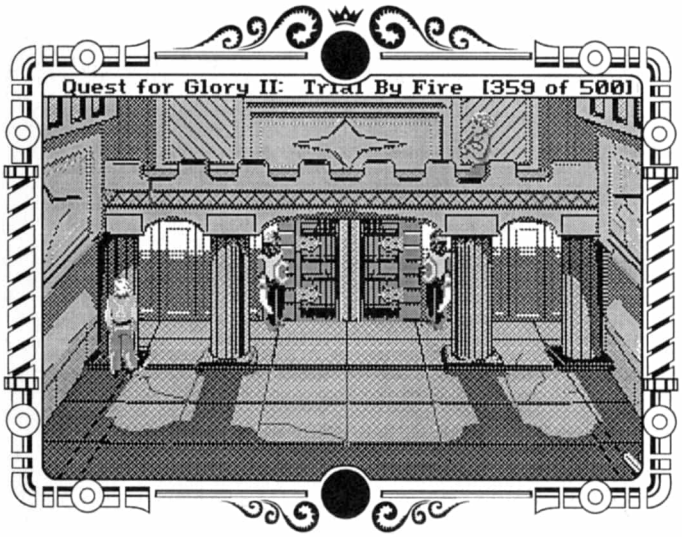
Вечером вы продолжите ваши разговоры с Синьором Феррари. Когда он предложит вам выпить, выбирайте кофе (**COFFEE**) и пейте его (**DRINK**). Обычно Синьор всего лишь предостережет героя насчет опасности поспешных действий в Разейре. После этого он познакомит вас с водоносом по имени Угарте, который (за соответствующее вознаграждение — **GIVE MONEY**) сообщит, что за вами установлена слежка. Если хотите, можете купить у Угарте немного воды (**BUY WATER**) — одна 'доза' стоит 20 динаров.

День 28

Начните свой трудовой день с прогулки на Площадь у Фонтана (прямо по улице). Вы увидите представление, устроенное специально для вас Хомином — беднягу Угарте изобьют и утащат в тюрьму 'за контрабанду воды'. Не мешайте им — их много, да и кроме того, кто такой этот Угарте? Жалкий преступник... Затем возвращайтесь на Площадь у Ворот.

Джин без тоника.

По пути вам помашут рукой из боковой улочки. Заходите туда (да побыстрее, пока стражники, которые следят за вами, не подоспели!) и поговорите с прекрасной **Zayishah**. Отдайте ей свою запасную одежду (**CHANGE CLOTHES**) и визу (**GIVE VISA**) — неудобно отказывать, когда такая девушка просит! Взамен она, как и полагается в квестах, подарит вам зеркальце (**hand mirror**). А вот после этого начнется Долгое Ожидание Ночи. Не забудьте



Так вас сюда и пустили.

установить 'быстрейшее' прохождение времени и бегайте туда-сюда по улочкам города (в пустыню вас без визы не выпустят). И не вздумайте ночью показаться на площади — посадят и не пожалеют!

Если вы ранее вертели перед Синьором пальцами (показывали воровской знак), то вечером этого дня он попросит вас утащить Черную Птицу из дома на Площади у Фонтана (точнее, у высохшего фонтана). Почему бы и нет? Особенно если учесть, что этот дом принадлежит отвратительному капитану городской гвардии Ховину... Подойдите вплотную к Площади у Фонтана, встаньте где-нибудь на боковой улочке и дождитесь ночи (**A night is still young...**) Переключитесь на 'осторожный воровской шаг' (**SNEAK**) и выходите на площадь. Покажите в пустоту воровской знак (**MAKE SIGN**), быстро подходите к открытому окну (пока остальные стражники не подошли) и поднимайтесь к нему (**USE ROPE** или **CAST LEVITATE**, если умеете). Оказавшись внутри, снова потребуйте от героя, чтобы он вел себя поосторожнее (**SNEAK**) и пройдите по комнате к закрытому шкафчику. Смажьте створки маслом (**USE OIL**), вскройте замок (**PICK LOCK**), откройте шкафчик и возьмите птичку (**GET BIRD**). Возвращайтесь назад тем же путем. Когда вы вернетесь в таверну, Синьор спросит вам, достали ли вы Черную Птицу — не молчите, как истукан (как мертвый истукан!), а скажите **YES** и отдайте нанимателю приз (**GIVE BIRD**). Какая жалость! Черная Птица-то оказалось не та! Ну, ничего — еще одна пернато-каменная зверушка появится в QfG4 и, говорят, тайна Птицы будет окончательно раскрыта в QfG5.

День 29

Когда вы выйдете из таверны, вас арестуют и посадят в тюрьму. Покажите второму пленнику (катте — последнему катте в Разейре) выданную вам в Шапейре заколку (**SHOW PIN**). Выберитесь из камеры, воины выносят замок силой (**BREAK DOOR**), маги — заклинанием (**CAST OPEN**), воры — поковырявшись в нем заколкой (**USE PIN**). Заберите лежащие на столе вещи (**GET THINGS**) и убегайте в проход, который открыл катта (**ESCAPE**).

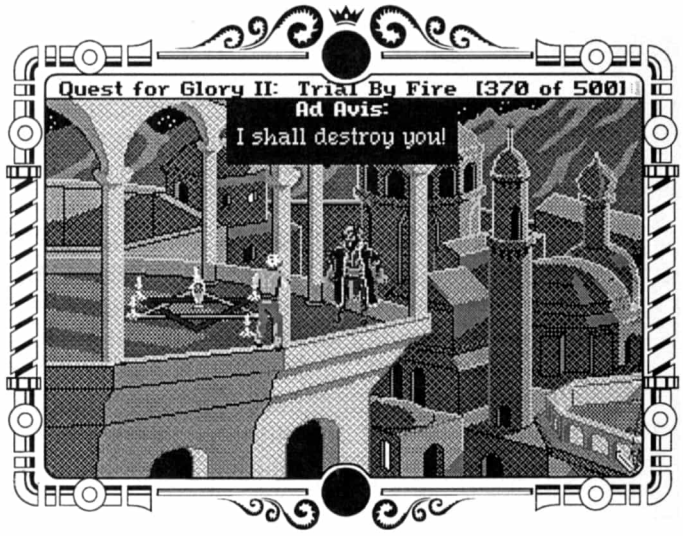
Вы окажетесь в части города, в которой раньше не были. Впрочем, гулять в ней вам придется недолго — вскоре появится Ад Авис, заморочит вам мозги и утащит с собой в Запретный Город.

Вы придете в себя уже ночью у руин Города. Ад Авис будет стоять у Врат, матерясь по-черному. Оказывается, в Пророчестве указано, что Луна должна быть между двух созвездий, между которыми она окажется только завтра. Что делать? Да это же должно быть понятно любому

уважающему себя любителю приключений! Конечно, нужно отразить лунный луч так, чтобы он попал в вырезанные на двери символы (**USE MIRROR**). Дверь откроется, и вы зайдете внутрь с единственной мыслью в голове — нужно достать Статуэтку Иблиса.

Для начала зажгите свет в своей магической лампе (**USE LAMP**). Пройдите налево. Переберитесь через речку, прыгнув с берега на бревно и с бревна — на противоположный берег (**JUMP**). Сломайте дырку, из которой дует ураганный ветер (воины — **PUSH ROCKS**, маги — **CAST FORCE**, воры — **PICK ROCK**). Заберитесь на выступ в верхней части экрана и аккуратно идите по нему направо, пока не доберетесь до комнаты, пол которой покрыт раскаленной лавой. Полейте одежду водой (**USE WATER**) и аккуратно пройдите по комнате. При этом водяное покрытие будет постоянно высыхать (**"Most of the water you've poured over yourself has evaporated"**), так что его каждый раз его придется срочно обновлять — **USE WATER**. Ну, а если воды у вас не осталось (или жалко ее тратить, или лень набирать команду), можете пробежать и так, но при этом ваше здоровье будет быстро уменьшаться.

Пройдя через огонь, вы окажетесь в темной комнате — на большом возвышении. С него нужно как-нибудь спуститься вниз... Для воинов есть один путь — прыгнуть вниз (**JUMP**). Почему бы и нет? Маги могут спуститься, прочитав **Levitation**, а воры — использовав свою веревку. Затем вы подойдете к Двери, и Глас Извне предложит вам произнести Слово Власти. На самом деле эта загадка нетривиальна — никакого четкого ответа на нее нет даже в фирменной документации. Придется припомнить вспомнить приведенные в документации арабские сказания и произнести имя Победителя Демонов, царя Сулеймана ибн Давида (он же еврейский и христианский Соломон) — **SULEIMAN**. Вы попадете в комнату, полную разнообразных сокровищ. Вряд ли стоит напоминать, что в любой фэнтэезевой игре кучи сокровищ просто так не лежат — возьмите оттуда любую мелочь, и вас быстро разнесет на кусочки! Спокойно, не заглядываясь по сторонам, идите дальше — в комнату, в которой хранится Статуя Иблиса. У вас не возникает нездоровых ассоциаций с фильмами про Индиану Джонса? Помните, чем обычно заканчивались его поиски в древних катакомбах?



Ад Авис осмелился вам угрожать.

Правильно. В награду за свою крутость вы будете оставлены позади ожидать того момента, когда Ад Авис вызовет Иблиса (это такой вождь маридов, самой крутой разновидности джиннов, друг и защитник всего живого на земле). Погуляйте по пещере, пока не найдете кольцо, висящее на одном из сталагмитов (-ктитов?) Само собой, в кольце сидит джинн (учитывая, где вы его взяли, это не особенно удивительно — гораздо более странно то, насколько

добрым оказался этот джинн). Возьмите кольцо (**GET RING**) и загадывайте свои три желания. Два раза можно пожелать какой-нибудь крутости (скажем, силы, умения копаться в замках или обращаться с оружием). В принципе, можно попросить джинна о лечении (**HEALTH**) — он вылечит вас и слегка поднимет **Vitality**. Но ведь у вас с собой наверняка есть **healing pill**, а **Vitality** вы можете попросить и так! Особо интересна возможность приобрести магию для тех воинов и воров, которые до джинна в ней ничего не понимали. Такие персонажи приобретут урезанный набор заклинаний — только боевые **Zap**, **Flame Dart**, **Force Bolt** и **Dazzle**. В продолжениях это может оказаться полезно... но может и привести к затруднениям. Третье желание нужно потратить на перенос в Разейр — вы же не хотите провести остаток своей жизни в этой пещере! Так что скомандуйте **WISH FOR TELEPORT** — и дело в шляпе!

То, что произойдет дальше, совершенно однозначно определяется вашим классом. В принципе, если вы обладаете всеми возможностями другого класса (скажем, умеете читать заклинания), вы можете попробовать пойти по другому пути... Но будьте осторожны! Придерживаться его нужно очень строго — иначе игра решит, что вы идете по другому пути, события пойдут по-другому, и в результате вы окажетесь у разбитого корыта с надписью **Restore**, **Restart**, **Quit**. Вообще, учтите, что в QfG2 есть немало ошибок, и почти все они сосредоточены именно в этих последних моментах!

Итак, ниже приведены три пути для трех классов. Выбирайте!

Путь Воина:

У входа сразу начинайте драку (**FIGHT**). Убейте стража и, не теряя времени, выбейте дверь (**BREAK DOOR**). Зайдите внутрь. Когда Хомин поговорит со стражником и останется один, спрыгните вниз (**JUMP DOWN**). Начнется сражение. Через некоторое время Ховин выбьет меч из ваших рук и начнет приговаривать "Сдавайся, слабак!" Но заметьте — он только говорит, а не тычет в вас мечом! Поднимите меч (**GET SWORD**) и продолжайте сражение. Вскоре вы выбьете меч у Ховина — и тут уже решайте, добивать его ([↑]) или подождать, пока он поднимет оружие. Выбор между логичностью и способностями паладина в QfG3... В любом случае Ховин вскоре превратится в труп — меч ему не поможет. Затем выбивайте двойную дверь и заходите внутрь. Не теряйте время на разборки с ожившей каменной статуей — отойдите от нее ([Esc]). Столкните одну из незажженных свечек (для этого просто 'пройдитесь' по ней). Добегите до Ад Ависа, пройдя по пути через огонь. Ваш герой столкнет мага с балкона... и игра закончится. Ну как, станете вы паладином или останетесь воином?

Путь Мага:

Ослепите стражей у входа во дворец (**CAST DAZZLE**). Откройте врата дворца (**CAST OPEN**). Зайдите внутрь. Когда стражник останется один, 'успокойте его' (**CAST CALM**). Слетите вниз (**CAST LEVITATE**), откройте большую двойную дверь (**CAST OPEN**), защитите себя против магии Ад Ависа (**CAST REVERSAL**) и забегите внутрь. (Учтите, все это нужно делать как можно быстрее, и все равно вы можете опоздать. Записывайте игру почаще и под разными именами!) Разрушьте гексаграмму, столкнув одну из свечек (**CAST FORCE**). Разъяренный Ад Авис попробует превратить вас в существо, соответствующее состоянию вашей души (в завра), но заклинание отразится и превратит Хомина в змею. После этого следующее заклинание Ад Ависа наверняка убьет вас (он подожжет пол под вами), так что действуйте быстрее! Отбегите

в сторону и толкните жаровню так, чтобы она упала на Ад Ависа (**CAST FORCE**). Вы победили! А теперь молитесь, чтобы на завершающей церемонии Ракиш не презентовал вам свой проклятый меч и не превратил вас в паладина. Как ни странно, магов превращают в паладинов чуть ли не чаще, чем воинов. Грешить надо было все-таки побольше!

Путь Вора:

Подойдите к левой колонне, стараясь все время держаться в пути. Дождитесь, пока евнух не пойдет направо. Поднимитесь наверх (**USE ROPE** или **CAST LEVITATE**). Сразу отправляйтесь налево — в гарем. Девушки некоторое время потреплются с вами (кстати, одна из них — явно готова стать Динарзад номер два) и отправят в следующую. Вам придется прокрасться сквозь комнату евнухов. Вы будете задавать направление движения кнопками управления курсором. Сперва нажмите [↓], затем — [←], и опять [←]. В результате вы окажетесь на балконе как раз в тот момент, когда на соседнем балконе Ад Авис начнет свой Ритуал Иблиса. Натяните свою магическую веревку (**USE ROPE**) и переберитесь к другому балкону. Помните, как вы демонстрировали свои способности зазывале на Воинской Площади Шапейра? Поступайте точно так же — и, если вам повезет, вы доберетесь до балкона как раз к тому моменту, когда Ад Авис зажжет предпоследнюю, пятую свечу. Срочно кидайте в шестую, незажженую, кинжалом (**THROW DAGGER**). Ад Авис слегка рассердится и начнет кидать в вас огненными шарами. Но злые маги никогда не отличались особым умом... Каждый раз перед 'выстрелом' он крикнет что-то вроде "Ну, ща я с тобой покончу!", давая вам достаточно времени, чтобы пригнуться (стрелка вниз). Ну, а после выстрела вы сможете распрямиться и продолжить делать то, что делали раньше. А делать нужно вот что: доберитесь до колонны, которая находится ближе к Ад Авису (нажимая на [→]) и закидайте горе-мага кинжалами. Он, конечно, будет насмехаться над вашими 'бесполезными усилиями'. Но вскоре его смех замолкнет. Ведь тот, кто падает с балкона, обычно смеяться уже не может... Поздравляем!

Вам, манчкины

В QfG2 есть отладочный режим, который почти ничем не отличается от такого же режима в Hero's Quest. Для того, чтобы его активизировать, наберите **SUCK BLUE FROG**. Обратите внимание, что в QfG2 этот режим не сбрасывается, когда вы переходите на другой экран. Набрав пароль еще раз, вы просто его выключите.

[Alt]-[B] — отредактировать количество денег (динаров и сантимов) и способность **Comm**. Заполните все три поля диалогового окна полностью, пустое поле — это то же самое, что и ноль.

[Alt]-[K] — отредактировать одно умение (так же, как и в Hero's Quest):

0-12 — основные параметры (такие же, как и в Hero's Quest).
13 — разговорчивость (**Communication**).
14 — честь (**Honor**).
15 — опыт (**Experience**).
16 — текущее **health.**
17 — текущее **stamina.**
18 — текущее **mana** (количество магии).

19-29 — ваше умение применять заклинания, 19 — **Open**, 20 — **Detect Magic**, 21 — **Trigger**, 22 — **Dazzle**, 23 — **Zap**, 24 — **Calm**, 25 — **Flame Dart**, 26 — **Fetch**, 27 — **Force Bolt**, 28 — **Levitate**, 29 — **Reversal**.

Alt-H — самое удобное средство для истинного манчкина! Спрашивает, какими сделать все параметры и уровни знания заклинаний — и делает. Хотите — сделайте себе все по 200 и забудьте про то, что QfG2 — это вообще-то CRPG, а не квест...

Alt-I — подарить герою предмет:

1 — сантим.
2 — динар.
3 — геройский рацион.
4 — меч (**Broadsword**).
5 — кинжал (**Dagger**).
6 — кожанка.
7 — щит.
8 — бумажка (остается после прочтения магического свитка).
10 — отмычка.
11 — универсальный набор вора.
12 — воровская лицензия (из Спилбурга).
13 — ладан.
14 — борода Дервиша.
15 — кольчуга.
16 — магическая веревка.
17 — золотая монета из Спилбурга.
18 — **healing pill**.
19 — **mana pill**.
20 — **vigor pill**.
21 — **dispel potion**.
22 — карта.
23 — компас.
24 — меч Иссура.
25 — меха.
27 — заколка.
28 — перо Гриффина.
31 — паладинский меч Ракиша.
36 — фрукт с дерева-Джуланар.
41 — разейрская виза.
43 — водяная Элементаль.
44 — кольцо с джинном.
46 — зеркальце.
47 — черная птичка.
50 — завр.
52 — земляная Элементаль.

54 — **X-Ray Glasses** (бесполезный прикол для хакеров... они продаются в магазине Кипона Лаффина за 15 динаров — **BUY GLASSES**, но об этом нигде не сказано. Попробуйте их одеть перед тем, как отдать свою запасную одежду Зайише!)

Alt-T — телепорт:

100 — таверна в Шапейре.
120 — меняла.
130 — аптека.
140 — магазин Иссура.
160 — гильдия.
180 — Азиза.
200 — Астролог.
210 — **WIT**.
240 — вход во Дворец Шапейра.
250 — магазин Кипона Лаффина.
260 — дом, в который нужно вламываться ворам.
270 — **EOF**.
290 — загон для завров.
360 — таверна в Разейре.
400 — разейрская Дворцовая Площадь.
410 — дом Ховина.
420 — встреча с Ад Ависом.
430 — встреча с Зайишей.
440 — разейрская тюрьма.
470 — внутренняя комната разейрского дворца (балкончик и Ховин внизу).
480 — гарем.
490 — Ад Авис (вход с гарема).
500 — Ад Авис (вход из дворца).
530 — комната евнухов.
550 — снаружи Запретного Города.
630 — тварь в Клетке.
790 — конец игры / Йя Иблис! (этот мультик стоит посмотреть).
820 — конец игры / Слава героям!
860 — караван в Разейр.

Alt-F — выдает сведения о свободной памяти (если вы видите, что у вас мало памяти — бойтесь! В самый захватывающий момент вы увидите что-нибудь вроде "**out of hunks**" или заменитое "**oops! You just did something we didn't think of**"

Alt-C — показывает вам, куда вы можете пройти на этом экране

Alt-V — восстанавливает картинку после Alt-C

Alt-G и Alt-W — '**pathmaker**' и '**feature writer**', утилиты для сьерровских программистов. Если вам интересно, как делают квесты, можете полюбоваться.

Alt-N — создает текстовый файл с сообщением об ошибке и отладочными значениями — '**bug report**'. Вас это волновать не должно.

В классической игре Quest for Glory 2: Trial by Fire есть трюк, позволяющий вам получить столько денег, сколько вы захотите. Вы потеряете все свои деньги ближе к концу игры, но вы сможете потратить их полностью до этого момента. Для того, чтобы получить деньги, посетите дервиша в оазисе посреди пустыни. Снимите его бороду с дерева. Возвращайтесь в Шапейр и идите в Магическую Лавку. Продайте бороду хозяину лавки за деньги. Вы сможете проделывать это сколько пожелаете, при этом нет необходимости еще раз ходить за бородой.

Приложение

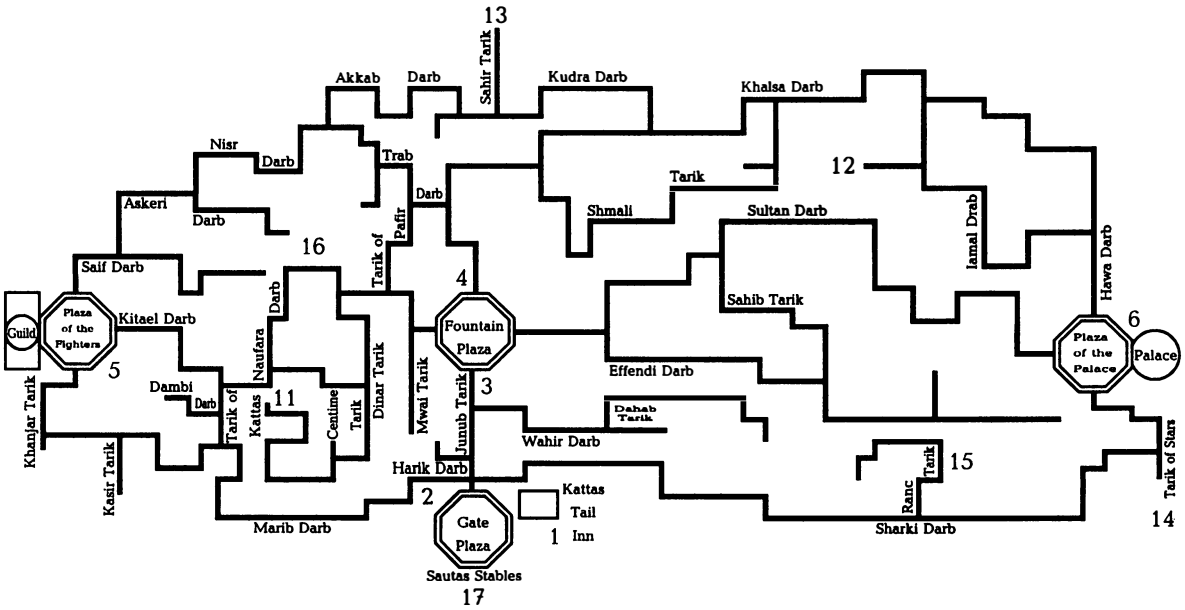
"Раскладка очков"

Воин	Маг	Вор	Действие
7	7	7	Обменять деньги (у Динарзад)
–	–	3	Показать Динарзад воровской знак
7	7	7	Выторговать карту (на Площади у Ворот)
7	7	7	Выторговать компас (на Площади у Ворот)
3	3	3	Спросить Аптекаря про огонь (**ASK ABOUT FIRE**)
3	3	3	Спросить Аптекаря про воду (**ASK ABOUT WATER**)
7	7	7	Выторговать (на халяву) у Аптекаря ладан
3	–	–	Выторговать у Аптекаря **poison cure pill**
–	–	3	Выторговать у Аптекаря масло (**oil**)
7	7	7	Выторговать лампу (у торговца на Площади у Фонтана)
5	5	5	Спросить Кипона Лаффина о Воздушной Элементали
–	–	5	Выторговать магическую веревку у Кипона Лаффина
5	5	5	Добраться до Астролога
3	3	3	Расписаться в книге (в Гильдии)
3	–	–	Спросить в Гильдии о монстрах (**ASK ABOUT MONSTER)**
3	–	–	Спросить Ракиша о паладинах (**ASK ABOUT PALADIN)**
5	–	–	За первую тренировку с Ухурой
7	7	7	Зайти в дом Азизы
7	7	7	Спросить Азизу о дереве (**ASK ABOUT TREE)**
3	–	–	Убить первого бандита (**Brigander**)
3	–	–	Убить первого скорпиона (**Scorpion**)
5	–	–	Взять хвост скорпиона
3	–	–	Убить первого тираннозавра (**Tyrannosaurus Rex**)
3	–	–	Убить первую банду шакалолюдей (**Jackalmen**)
3	–	–	Убить гуля (**Ghoul**)
5	–	–	Взять когти гуля
–	7	–	Произнести **Detect Magic** на улицах (не площадях) Шапейра и увидеть стрелку, указывающую на **WIT**
–	11	–	Войти в **WIT**
–	7	–	Пройти Тест Эразмуса
–	7	–	Пройти проверку Воздухом
–	7	–	Пройти проверку Землей
–	7	–	Пройти проверку Водой
–	15	–	Пройти проверку Огнем
–	7	–	Принять правильное решение после экзаменов
–	–	5	Пройти по веревке (второй день, на Воинской Площади)
3	3	3	Добраться до экрана с Грифином
7	7	7	Получить перо Грифина и отдать его Аптекарю
7	–	–	Победить Иссура в армрестлинге

Воин	Маг	Вор	Действие
7	7	7	Добыть меха из витрины оружейного магазина (любым способом)
5	5	5	Спросить Астролога о будущем
7	7	7	Купить Завра у Честного Али
5	5	5	Взять бороду у Дервиша
5	5	5	Спросить Дервиша о Твари (**ASK ABOUT BEAST**)
7	7	7	Купить сумку у продавца на Воинской Площади
3	3	3	Дать сантим бедняку (**GIVE CENTIME**)
–	–	3	Вломиться в "дом, в который нужно вломиться ворам"
–	–	3	Помазать маслом петли на двери шкафчика (**OIL HINGES**)
–	–	3	Взять сервиз
–	–	3	Обыскать шкафчик
–	–	3	Взять динары из сундука
–	–	5	Обыскать сундук и взять серебряный кинжал
–	–	3	Продать Динарзад серебряный сервиз
–	–	3	Вломиться в оружейный магазин
–	–	3	Обобрать сундук под наковальней в оружейном магазине
3	3	3	Сесть и послушать поэта Омара на третий день
20	20	20	Победить Огненную Элементаль
3	3	3	Получить награду от Ракиша
20	20	20	Победить Воздушную Элементаль
3	3	3	Получить награду от Омара
–	–	5	Выторговать (на халяву) Порошок Горения у Аптекаря
7	–	–	Одолжить у Ракиша огненный меч
20	20	20	Победить и забрать себе Земляную Элементаль
7	7	7	Дать воду дереву-Джуланар
5	5	5	Рассказать ей о себе
7	7	7	Дать дереву землю
5	5	5	Рассказать ей о последних событиях
5	5	5	Поцеловать дерево
5	5	5	Назвать Джуланар ее имя
7	7	7	Забрать фрукт с дерева (автоматически)
7	7	7	Отдать фрукт Аптекарю
5	5	5	Добраться до Твари в Клетке
5	5	5	Дать Твари напиться
15	15	15	Дать Твари **dispel potion**
20	20	20	Победить Водяную Элементаль
5	5	5	Получить заколку (на Дворцовой Площади, автоматически)
7	–	–	Присоединиться к **EOF**
5	–	–	Сразиться с Ракишем
7	7	7	На шестнадцатый день зайти в дом Азизы
6	6	6	Получить награду от Омара
–	–	5	Показать Синьору Феррари воровской знак
5	5	5	Отдать девушке запасную одежду
5	5	5	Отдать девушке визу
–	–	3	Подняться по веревке на разейрской Площади у Фонтана
–	–	3	Смазать петли маслом
–	–	5	Взять птицу
–	–	3	Отдать птицу Синьору Феррари
7	7	7	Показать узнику-катте свою заколку
7	7	7	Бежать из тюрьмы
5	5	5	Войти в Запретный Город (использовать зеркало)
7	7	7	Прекратить ураган в Запретном Городе

Воин	Маг	Вор	Действие
7	7	7	Пройти на экран с лавой
7	7	7	Пройти экран с лавой
7	–	–	Спуститься с утеса
7	7	7	Ответить, **SULEIMAN**
5	5	5	Пройти через Сокровищницу
7	7	7	Взять Кольцо
7	7	7	Спросить джинна о различных желаниях (**ASK ABOUT WISHES**)
5	–	–	Сломать дверь
15	–	–	Убить Ховина
–	7	–	Дойти до ритуального балкона Ад Ависа
15	–	–	Столкнуть Ад Ависа с балкона
–	25	–	Толкнуть жаровню на Ад Ависа
–	–	3	Войти в гарем
–	–	5	Пройти комнату евнухов
–	–	3	Использовать магическую веревку
–	–	20	Последний бросок кинжала...
20	20	20	Конец игры!
Итого:			
500	500	500	

Карта Шапейра



Heroes Quest 3: Wages of War

Приключения для героев 3: трофеи войны

Издатель	**Sierra On-Line**
Производитель	**Sierra On-Line**
Год выпуска	**1992**

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Операц. система	**только DOS**
Объем	**6.9 Мб RIP 6.4 Мб ZIP**
Графика	**низкое разрешение**
Ролики	*отсутствуют*
Задние планы	*рисованные*
3D синтез	*не используется*
Управление	*мышь и клавиатура*
Особые требования	*отсутствуют*

РЕЙТИНГ

Суть игры	*профессиональный герой продолжает решать проблемы разнообразных сказочных местечек*
Мир игры	*мир африканских легенд на этот раз*
Тип игры	*тот же гибрид, что и в предыдущих сериях*
Атмосфера игры	*героическая*

Графика	*хорошо*
Звук	
атмосфера	*не очень*
музыка	*неплохо*
шумы, эффекты, голоса	*неплохо*
Концепция	*очень хороша*
Заставка	*ничего особенного*

Оригинальность	
на сегодня	*никакой*
на момент появления	*что-то есть*
кроме игр той же серии	*очень оригинально*
Сюжет	
игровой мир	*как-то слабовато*
предистория	*так себе*
вживаемость в процесс	*вполне*
набор вооружений	*не очень*
общее впечатление	*хорошо*
Жестокость	*нет почти*

Прекрасное продолжение популярного сериала.

Сюжет выдыхается, неоправданно довлеет сюжетная часть над ролевой.

Поиграть надо.

общий
рейтинг

В третий раз вы отправляетесь в путь.

Напомним вам вкратце содержание предыдущих серий. Итак, наш персонаж — герой. Еще не так давно он был начинающим, слабеньким, бедненьким геройчиком. Но с тех пор прошло уже немало времени (и две игрушки). Первым шагом в его карьере стала победа над кобольдом-магом, злобной колдуньей Бабой Ягой и шайкой разбойников. Заодно он спас двух детей местного Барона и само баронство. Вот за эти великие подвиги он и получил свой первый почетный титул — 'Герой Спилбурга'. Но награды — наградами, а вот отдохнуть бедняге так и не дали... Наш герой улетел на волшебном ковре в город Шапейр, собираясь там немного развеяться. И что же? Вместо этого ему пришлось усмирять и подчинять себе четыре зловещие элементали (огненную, воздушную, земляную и водяную), помогать дереву по имени Джуланар обрести надежду на спасение, тренировать свои боевые и духовные качества с Ракишем-паладином и Ухурой-воином, доставать для мага Ад Ависа лампу с духом огромного демона-марида по имени Иблис, и, наконец, уничтожать самого Ад Ависа. Точнее, с этим самым 'уничтожением' пока не все ясно. Видите ли, наш герой действительно скинул сумасшедшего мага с балкона, после чего тот совершенно определенно умер. Да, умер, уж это точно — но увы, тело вражины найдено так и не было. Сами понимаете, мы еще повстречаемся с ним... Правда, не в этой игрушке, а в следующей.

В QfG3 вы отправитесь на родину Ракиша — в Восточную Фрикану. Само собой, жителям этой страны потребуется ваша помощь — то есть нашему герою в который уже раз придется взяться за оружие, найти неведомого врага, победить его, собрать полагающиеся почести и отбыть в следующую серию.

Увы, QfG3 — самая "прямолинейная" игра серии. В игре есть совершенно четкий и жесткий сюжет, от которого вы не сможете отступить ни на шаг. Точнее, три сюжета: по одному для каждого класса (воин/паладин, вор, маг). Поэтому в этом описании большая часть будет отведена не описанию конкретных мест, в которых вы сможете побывать, а именно последовательному руководству для вашего героя. Да, квеста в QfG3 намного больше, чем CRPG. И кто скажет, хорошо это или плохо? Во всяком случае, фирма Sierra решила это для себя совершенно однозначно и сделала QfG4 в стиле старой и доброй первой игрушки...

Восточная Фрикана как страна

Как и во всякой уважающей себя стране, во Фрикане есть столица — место, в которое вы сможете приходить и тратить деньги. Это Тарна, город лионтавров, в который вы попадете в самом начале игры. Когда вы выйдете оттуда, вокруг вас окажется огромная саванна, на востоке переходящая в густые джунгли. Идти на запад от Тарны практически невозможно: огромная река преграждает путь. Поэтому мы, герои, будем исследовать только восточную часть саванны и джунгли. Ходят слухи, что где-то там, далеко на востоке, за еще одной рекой находится давно забытый город, в котором недавно поселились демоны (ну конечно же, именно туда вы и попадете в конце игры!).

Саванна и джунгли, естественно, настолько огромны, что даже у опытных дизайнеров из фирмы Sierra не поднялись руки разделить их на игровые экраны. В конце концов, не давать же игроку возможность добраться от деревни Симбани до Тарны за тридцать секунд и десять экранов! Так что вы будете путешествовать по окрестностям Тарны, управляя маленькой точкой-героем на огромной карте (четыре экрана). И путь от деревни до столицы (вы проделаете его не один раз) займет полтора игровых дня — и как минимум две-три ваших минуты.

На левой части карты находится Тарна и экран с ядовитыми лианами. Чуть правее — деревня Симбани и Лужица Мира. Правее — Центр Мира (или просто — гигантское дерево) и деревня Леопардов (сами по себе вы туда не придете). И еще правее находится огромная река, водопад, и за ней — недоступный пока Город Демонов.

Проблемы

Как и любая другая страна, служащая прибежищем нашему герою, Восточная Фрикана не могла обойтись без проблем. К примеру, сейчас жители деревни Симбани и люди-леопарды (про которых никто ничего не знает) собираются выходить на тропу войны. Понимаете ли, у воинственных негров-симбани украли их священнейший артефакт, Копье Смерти (**Spear of Death**). После этого один из них ценой своей жизни утащил у леопардов их артефакт, Барабан Магии (**Drum of Magic**). Или все было наоборот: сперва Барабан, потом Копье? Кто это помнит? Какая разница? Во всяком случае, теперь обе стороны сидят на своей добыче и дуются друг на друга. Казалось бы, примирить их — раз плюнуть: собрать двух лидеров вместе и предоставить им возможность высказаться. Но не тут-то было! Во-первых, никто не знает, как пообщаться с людьми-леопардами: они слишком скрытны и не вступают ни в какие разговоры. Во-вторых, одна такая миссия мира из Тарны (в которую какой-то умник включил дочь Ракиша, Ришаку) уже умудрилась не вернуться с задания. Теперь жена Ракиша сидит дома и пытается что-то выяснить о своей драгоценной дочери... но все, само собой, напрасно. Согласитесь, прекрасное поле деятельности для героя. То есть для вас.

О паладинах

Паладины — новый класс, появившийся только в QfG3. Это воины, посвятившие свою жизнь служению идее мира, процветания и любви. За это они получают возможность использовать различные силы, внешне очень похожие на заклинания. Но на самом деле силы паладина не имеют ничего общего с чарами колдунов: это не хитроумное манипулирование силами природы, а внешнее проявление ауры чистоты, окружающей паладина.

Вы не можете стать паладином просто так, выбрав этот класс в начале игры. Вы должны завоевать эту должность. Ракиш мог вас посвятить в паладины в конце QfG2 — или может сделать то же самое почти под самый конец этой игры (в отличие от QfG2, у вас под конец будет возможность немного погулять в качестве паладина и опробовать новые силы). Церемония передачи огненного меча состоится (если вы покажете себя хорошим мальчиком) после того, как вы устроите мирную конференцию Симбани и Людей-Леопардов.

Чем больше хороших поступков вы совершаете как паладин, тем больше сил вы приобретаете. Набранная вами сила чести отражается в параметре **Paladin**. Когда вы сделаете достаточно добрых дел, чтобы проявилась очередная сила, вам об этом сообщат.

Первая сила паладина — возможность зажигать магический меч во время битвы. Горящий меч легче попадает и бьет сильнее. Обычно эта сила у вас появляется в самом начале игры.

Затем вы сможете лечить свои и чужие раны. Энергия для лечения берется из вашего собственного запаса сил (то есть, попросту говоря, вы теряете столько 'стамины', сколько лечите 'хитов'). Для того, чтобы получить доступ к такой полезной силе, вам нужно довести параметр **Paladin** до 25.

Когда ваш параметр **Paladin** дойдет до 50, у вас появится 'паладинское чувство опасности' — штука на удивление бесполезная. Когда вы получаете сообщение "Вы почувствовали опасность", обычно уже слишком поздно убегать... И, наконец, паладины с мерой добрых дел, равной 80, получают право воздвигать вокруг себя 'щит чести' — то есть по ним будут реже и слабее попадать монстры.

Из всех этих сил только лечение требует вмешательства игрока. Все остальное работает автоматически — скажем, огненный меч и (невидимый) щит чести возникают сами собой, когда вы начинаете сражение с монстром. Для того, чтобы вылечить кого-то, выберите 'заклинание' **Heal** из списка магии. Наведите курсор на то, чему вы собираетесь помочь (обычно — на самого себя), и щелкните кнопкой мыши. Повторяйте эти действия, пока не вылечите(сь) целиком, или у вас не закончится стамина. И помните — магическая вода, восстанавливающая стамину, в QfG3 абсолютно бесплатна!

Интерфейс

Интерфейс в QfG3 практически не отличается от QfG1: в конце концов, они сделаны на одном и той же "энджайне"! Единственная новая возможность — разделение собственных изречений героя ("Привет, Ракиш!", "А расскажи-ка, друг мой милый, об образе жизни воинов Симбани!") и вопросов ("А знаете ли вы, что во Фрикане нужно срочно установить мир, дружбу и счастье?"). Для того, чтобы высказаться, выберите курсор в виде 'рта' и кликните на себя. А для того, чтобы задать вопрос, кликните тем же курсором на персонажа, с которым собираетесь обсудить что-то. Вообще-то такой подход может вызвать путаницу в случае, если на экране присутствует несколько персонажей, с которыми можно поговорить. Поэтому перед тем, как высказываться о чем-то (особенно на базаре), постарайтесь задать адресату хотя бы один вопрос. И учтите, паладины, — способность к осмысленному самовыражению вставили в игрушку не просто так. На самом деле это — проверка вашей вежливости. Если вы будете всегда здороваться и прощаться со всеми, даже с самыми ничтожными торговцами, ваша честь будет постоянно расти.

Новые заклинания

Juddling Lights (8 единиц маны)

Это заклинание подарят героям-магам в начале игры. Оно им понадобится только в одном месте (во время сражения с Шаманом людей-леопардов). Тем не менее, вы можете применить его когда угодно... если вам нравится смотреть, как ваш герой "жонглирует огоньками". А вот во время магических сражений (точнее, сражения) **Juddling Lights** можно будет применить, чтобы развеять темноту неестественного происхождения.

Lightning (10 единиц маны)

Этому боевому заклинанию вас научит Джохари, когда во второй раз встретится с вами в джунглях. В принципе, ничего особенного в 'молнии' нету. Она не умеет толкать предметы, как **Force Bolt**, не умеет поджигать, как **Flame Dart**... Говоря языком RPG, это заклинание 'просто снимает хиты'. Зато оно это делает очень неплохо. Но сперва его нужно натренировать, а на разработку заклинаний у вас, скорее всего, просто не останется времени — ведь встреча с Джохари — это уже начало конца игры. Зато в QfG4 вы сможете вовсю пораскидываться молниями, прямо как настоящий бог или, что еще отвратительней, как настоящий квакер.

Summon Staff (5 единиц маны)

После успешного завершения Ритуала Посоха у вас в памяти появится это заклинание. Использовав его, вы сможете в любой момент призвать к себе магический Посох. Пока он находится в ваших руках, он увеличивает ваши магическеие силы: все произнесенные вами заклинания будут действовать в два раза сильнее обычного и при том не будут вам стоить ни одной единицы маны — вся энергия придет из Посоха. Но... как всегда, есть и но. Во-первых, Посох не действует во время 'ближнего боя'. Так что придется вам при каждой встрече с врагом выбирать: либо постоянно отбегать и стрелять в монстра заклинаниями, либо драться с ними как всегда — и обойтись без 'плюсов' Посоха. И во-вторых, есть одно запретное заклинание (**Trigger**), которое ни в коем случае нельзя произносить, держа в руках Посох. Если вы все-таки попробуете нарушить этот запрет, ваша 'палочка' взорвется... прихватив с собою вас!

Зверинец QfG3

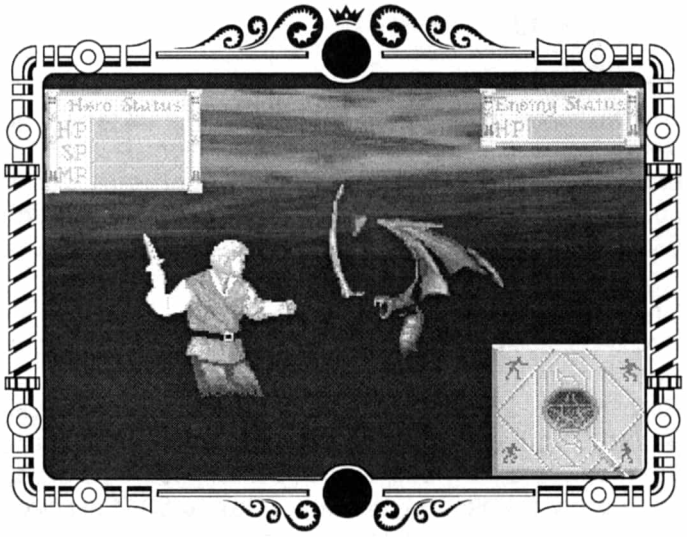
Муравей-переросток (Giant ant)

Будьте осторожны — эти насекомые отличаются не только отменным аппетитом, но и повышенным стадным инстинктом. Хотя на вас никогда и не нападет несколько муравьев сразу, все же будьте осторожны после встречи с одним черным убийцей: скорее всего, где-то рядом ошиваются его приятели!

Кроки (Crocs)

Как и все остальные африкан... точнее, фриканские источники воды, реки и озера в окрестностях Тарны кишат разнообразными отвратительными тварями. Самой гнусной мерзостью, пожалуй, являются 'водяные дьяволы' — гибриды человека и крокодилов. Они бродят рядом с родными водоемами, размахивая копьями, утробно порыкивая и, само собой, уничтожая всех

встречных и забирая себе содержимое их карманов. Для вас проходящий мимо крок может стать началом удачного дня: во-первых, они очень слабы по сравнению с опытными героями, и во-вторых, они носят с собой достаточно приличные деньги. Так что не забывайте обшарить карманы у каждой зеленой твари, которая повстречается на вашем пути!



Ни шагу без драки.

Динозавр (Dinosaur)

Это милейшее создание природы неспроста окрестили **running death**, что значит: "Бегущая за тобой по пятам смерть". Начинающий герой поступит мудро, если постарается поскорее оказаться подальше от подобной твари — и, возможно, будет очень счастлив, если ему это удастся. На самом деле даже опытные воины стараются избегать близких контактов с динозаврами: в конце концов, зачем тратить время на убийство создания, с которого потом все равно нечего будет взять? Разве что один-единственный раз воинам (и только им) придется сразиться с "Бегущей Смертью" — для того, чтобы снять с трупа рог и подтвердить этим свое право на инициацию в Воины Симбани.

Летучая Кобра (Flying cobra)

Встреча с подобным существом считается большинством игроков в QfG3 событием крайне неприятным. Ведь кобра с необычайной легкостью отравит вас в первые же минуты поединка. И когда вы ее зарежете (что не так уж и трудно), единственной наградой вам будет возможность потратить одну из **poison cure potion**. К сожалению, даже паладинская способность к лечению не способна вывести яд из организма — впрочем, используя все доступные лечащие средства (паладинский **Heal**, лечебные пилюли и, наконец, время, которое лечит все), вы сможете умудриться прожить до того момента, когда яд прекратит действовать. Другое дело, стоит ли овчинка выделки?

Леопардолюди (Leopardmen)

Вы крайне редко будете встречаться с этими существами. Они попадаются только поблизости от своей деревни (справа посередине в третьей части карты). Среди всех остальных монстров QfG3 они выделяются своим нежеланием вступать в открытую схватку. Вместо этого они прячутся за деревьями и стреляют в вас заклинаниями **Lightning**. Если вы — маг, то простейший способ разобраться с пятнистой мразью — начитать на себя **Reversal** и спокойно закидать врага своими боевыми заклинаниями. В противоположном случае самое выгодное — поскорее подойти поближе к леопарду и убить его в честной битве. Кстати, они вдобавок к остальным своим недостаткам еше и носят с собой немало денег...

Обезьянолюди (Apemen)

Эти жалкие создания, живущие рядом с водопадом на четвертом экране карты, вовсе не отличаются какой-либо специальной крутостью. Скажем прямо: в битве они представляют собой что-то вроде чуть-чуть окрепшего крока. В кармане у них также находится примерно то же самое, что и у кроков — от одного до десяти роялей. В общем, питекантропы, скорее всего, появились в джунглях лишь для того, чтобы продемонстрировать герою разлагающее влияние восточного Города Демонов...

Демонический червяк (Demon Worm)

О разрушительной мощи этого создания ходят легенды. Похоже, что в Восточной Фрикане существует только один Червь: уничтожить его практически невозможно. Даже если его исполосовать мечом (кинжалом) так, что любой другой противник уже давно истекал бы кровью, демонское отродье из последних сил умудряется уйти под землю и там залечить раны. Вывод? По-настоящему разобраться с этим существом можно, только уничтожив Камень Врат и изгнав демонов с земли Тарнийской. Чем, собственно, вы и будете заниматься всю игру!

Подарочки от Султана

В зависимости от вашего класса новоявленный папаша-Султан подарит вам на прощание что-нибудь полезное. Воины получат магический щит, который будет слегка уменьшать повреждения от магических атак. Маги — пакетик из магазина Кипона Лаффина. Его нужно открыть, стереть сажу с лица и прочитать на обертке заклинание **Juggling Lights**. Ворам достанутся магические зацепки, которые помогут превратить любую веревку в магическую (способную подниматься и цепляться по вашей команде). Как только вы купите себе веревку на Базаре, сразу прикрепите к ней зацепки. Без веревки они никому не нужны.

О денежной системе

Как обычно, в новой игрушке пользуются новыми деньгами. На этот раз вместо динаров вы будете бережно хранить золотые рояли, а вместо сантимов — коммоны. На этом различие заканчивается. В одном рояле сто коммонов, так же как и в одном динаре — сто сантимов. Собственно, стоимость этих денег тоже не особенно различается... Непонятно только, зачем нужны две совершенно эквивалентные денежные единицы? Скорее всего, чтобы меняла мог получить свои десять процентов на обмене!

Описание игры

Тарна

Дом Ракиша

Собственно, в этом доме вы (почти) всегда найдете своих друзей — Ракиша (**Rakeesh**) и его жену, Кришу (**Kreesha**). Обычно вам придется зайти для этого в спальню. В самом деле, после такой долгой разлуки было бы странно, если бы парочка не старалась провести большую часть времени в обществе друг друга...

Вовсе не обязательно каждый день заходить к Ракишу и узнавать, не случилось ли что-нибудь новенькое. Фактически, вполне достаточно посетить его после следующих изменений в игровом мире:

– после разборки с вором на Базаре (Криша может рассказать магам про ритуал Посоха и про магическое дерево);
– после поездки в деревню Симбани (который уже раз обсудить планы с Ракишем);
– (магам) после того, как вы достанете магическое дерево и подготовитесь к Ритуалу;
– после появления в деревне пленника;
– после его превращения в девушку.

Беседа с глазу на глаз.

Но не беспокойтесь, если вы пропустите возможность для визита... Никакой квестовой ценности разговоры с Ракишем и Кришей не представляют — это всего лишь полезная информация для игрока. Так что вы можете вообще забыть про существование своих знакомых и всегда обходить их дом стороной. Единственное исключение — маги. Криша им нужна для того, чтобы провести необходимый для квеста Ритуал Посоха — впрочем, никакое предварительное общение для этого ритуала вам не потребуется. Просто зайдите к ней домой, как только сумеете заполучить кусок магического дерева.

Аптека

Аптека в Тарне — главный филиал меж-Hero Quest-ового общества экстрасенсорики, нового мышления, теории биополя и прочего подобного кретинизма. В HQ вы могли поговорить с мипами, в QfG2 — с Кипоном Лаффином... Ну, а в этой игре вы сможете насладиться 'приколами' Салима Нафса (что в переводе якобы значит "здоровая душа"). Кстати, можете оценить, насколько вас 'пробьет' содержимое его кальяна. Сядьте на подушку, зажгите кальян (использовав на него **tinderbox**) и возьмите в рот трубку. За свой наркоманский подвиг вы будете вознаграждены звуками... Впрочем, попробуйте — и узнаете. Только не надо чрезмерно увлекаться курением — на третий раз из героя вы превратитесь в заурядного наркомана, недостойного даже быстрой смерти.

Из разговора с Салимом вы узнаете о его разнообразных видениях. Особенно часто он представляет себя танцующим с деревом... Не спешите списывать извращенность этих видений на разлагающее психику воздействие наркотиков. Лучше поведайте ему о своих предыдущих приключениях, и главное, о том, как вы подарили надежду деревцу по имени Джуланар (**Tell about Julanar**). Конечно же, Аптекарь тут же выразит желание побывать в Шапейре. Не имеет значе-

ния, доберется он до своей суженой или нет — для вас важнее всего, что Салим проникнется к вам уважением. Это может в будущем сэкономить вам немалые деньги...

Но все же аптеки существуют не для того, чтобы в них употреблять наркотики — и тем более не для того, чтобы вести с аптекарями интеллектуальные разговоры о древесных страстях. В аптеки обычно приходят для того, чтобы купить лекарства. Итак, Салим может вам предложить:

– лечебные пилюли (**healing pill**) — 10 роялей;
– антидоты (**cure pill**) — 20 роялей (в QfG2 эта пилюля называлась **poison cure**);
– пилюли с маной (**mana pill**) — 20 роялей;
– зелье для снятия чар (**dispel potion**) — обычно оно стоит 30 роялей. Впрочем, для своих друзей (направивших его на встречу с Джуланар) Салим может сделать зелье совершенно бесплатно. Тем не менее, собрать ингредиенты все-таки придется (как обычно): воду из Пруда Мира (**Water from the Pool of Peace**), подарок из Сердца Мира (**Gift from the Heart of World**), фрукт ядовитой лианы (**Fruit from a venomous vine**).

Пилюли для восстановления сил (они же **stamina pill**) в аптеке не продаются. Дело в том, что их можно взять совершенно бесплатно из Лужицы Мира — просто купите несколько бурдюков для воды, отправляйтесь к Лужице и наберите там столько магической воды, сколько понадобится (точнее, сколько сможете унести).

Запас лечебных пилюль у Салима подходит к концу. Для того, чтобы сделать новые, ему понадобятся перья от 'медовой птички'. Само собой, доставать эти перья придется нашему герою. Этим стоит заняться тогда, когда ваши основные обязанности будут выполнены (то есть Ракиш отведет вас в деревню Симбани и оставит там). Купите на Базаре мед и гуляйте по саванне, пока не встретите птичку. Следуйте за ней, и она приведет вас на экран с деревом и пчелами. Разлейте мед на землю, и маленькая сластена спустится на землю, полакать деликатес... И, само собой, завязнет в нем. Выйдите и снова войдите на этот экран — от птички останется одно лишь перышко в меду. Возьмите его и отнесите Салиму. В награду он даст вам три лечебных пилюли. Прекрасный повод купить еще меда и продолжить поиски голодных птичек, не так ли?

Экзотика жарких стран.

Гостиница

Здесь всегда можно "на халяву" поесть, поспать и вдобавок пофлиртовать с "приветствующей девушкой" (**welcome woman**). Правда, "девушка" эта уже далеко не первой свежести, да к тому же еще и замужем... Но, в конце концов, разве это препятствие для скучающего игромана?

На задней стенке гостиницы висит стандартное "табло объявлений". Жаль только, что абсолютно ничего полезного там не написано. "Кодекс чести или законы Тарны", "Приходите в нашу аптеку!", "Покупайте барахло на базаре" и "Если вам нужна магия — обращайтесь к Крише". Вот и все объявления, которые породила на редкость изощренная фантазия лионтавров... Им что, герои совсем не нужны?

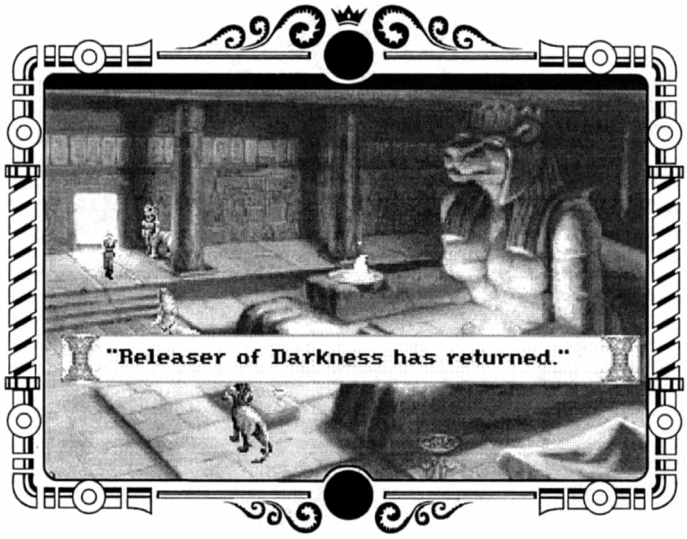
Будет с кем провести вечер.

Если вы будете достаточно часто заходить в гостиницу, то рано или поздно сможете застать там "Выжившего" (**Survivor**) — единственного человека, который вернулся из мирной миссии Тарны. Само собой, он превратился в безумного полумонстра (а в кого еще он мог превратиться после общения с демонами?). Можете порасспрашивать его о том, что произошло с его товарищами, но не очень-то надейтесь на четкий ответ. Впрочем, эти сбивчиво-параноидальные откровения забавны уже сами по себе... Больше вы с ним не встретитесь. Поговорив с вами, он 'зачем-то' решит прогуляться по берегу реки. Найдут его уже патологически мертвым. Не слишком большая потеря для человечества, прямо скажем...

Если ваши карманы настолько забиты всяким барахлом, что вам просто некуда его девать, то вы можете положить его в сундук рядом с кроватью в своей комнате. Хотя вряд ли вы столкнетесь с такой проблемой — в конце концов, зачем вам столько лишнего груза? Накопительством заниматься совершенно бесполезно — все равно ни единый предмет из ваших карманов в QfG4 не перейдет, так уж распорядились создатели игрушки (они же — силы Тьмы во главе с Ад Ависом).

Храм Секхмет

Если хотите, можете навестить богиню Тарны. Она примет вас в храме, который находится на самом верху города-пирамиды. На первый раз вас отошлют искать Камень Стражей. Попросите его у Стражей Дерева (только вежливо!) и возвращайтесь в Храм. Для начала вас тщательно протестируют, задавая вопросы типа: “Вы только что украли драгоценного идола, и вдруг вас дергает за штанину какой-то пацаненок. Ваши действия:



Улыбка сфинкса не предвещает легких загадок.

а) не обращать внимания на ребенка, надеясь, что он не станет кричать;

б) сказать ребенку, что вы просто любовались идолом;

в) объяснить ребенку, что вы забираете идола на ежегодную чистку;

г) кинуть горстку монет на землю и приказать ребенку заткнуться;

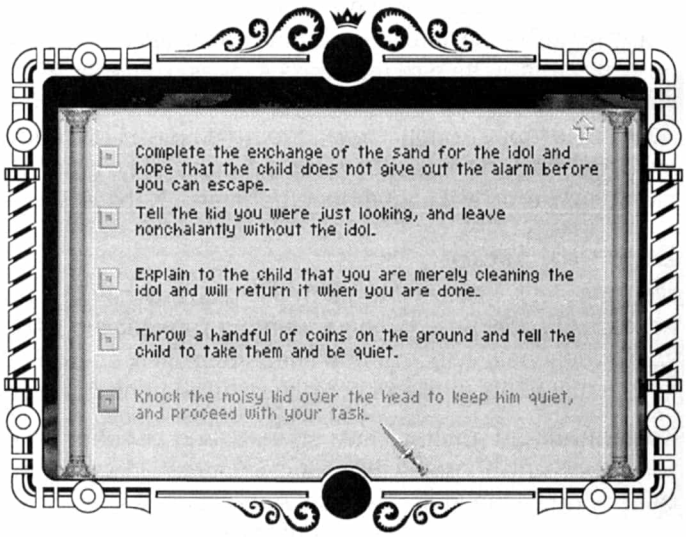
д) вырубить надоедливое дитя хорошим ударом по голове и продолжать работу.

Заодно вам будут предлагать выбрать один из символов —кольцо, пентаграмма, меч, кулак, крест и так далее.

Как видите, тут есть над чем подумать — впрочем, ваши решения значат не так уж и много. Если вы выберете хотя бы один 'издевательский' вариант ответа (чаще всего это последний, пятый вариант), то вы будете признаны недостойным своей должности, и вас попросту выпроводят. Если же ваши ответы будут однозначно указывать на 'чужой' класс (если, к примеру, паладин начнет отвечать как вор), то вам укажут на это несоответствие и строго предупредят 'на будущее'. Ну, а если большая часть ответов 'подойдет' неизвестному экзаменатору, то вас даже похвалят.

После экзамена вам прочитают пророчество Секхмет (если, конечно, вы не окажетесь недостойным и тупым приколистом). В общем-то, ничего особенного в этом пророчестве нет. В общем, знай, смертный: в обитель тьмы с тобой войдут пятеро, и для победы придется тебе расстаться с самым драгоценным, что у тебя есть. Так вот оно обычно и бывает...

Проснетесь вы у себя в комнате.



Выберите наиболее оскорбительный вариант

Базар в Тарне

В 'нижней' части города расположен огромный (аж на четыре экрана) базар. Там вы сможете купить различ-

ные полезные предметы — припасы, оружие, воровские принадлежности, подарки для других персонажей... В общем, ознакомьтесь с ассортиментом у всех торговцев и купите по чуть-чуть каждого товара. У вас ведь должно быть много денег из QfG2, не так ли?

Не пойман - не вор.

Конечно, на этом базаре можно торговаться — иначе был бы это не базар, а магазин. Правда, торговля эта протекает не автоматически (как в QfG2), а требует прямого управления со стороны игрока. Так что вдумайтесь: какой смысл тратить нервы из-за парочки "коммонов"? Денег в QfG3 у вас будет значительно больше, чем вы сможете потратить. А в QfG4 содержимое кошелька все равно не перенесется... Так что в списке товаров мы приводим "начальные" цены, а уж насколько вы сумеете их опустить — дело ваше и ваших параметров.

После того, как вы наконец разберетесь с вором Харами, бедняга начнет околачиваться на базаре по ночам. Оказаться в Тарне 'без чести' — опасная штука. Никто не продаст бесчестному типу и хлебной корки, даже если несчастный будет рассыпать перед ним золотые горы (которых у ворюги, впрочем, в любом случае нет). Эту забавную принципиальность торговцев могут использовать в своих целях паладины (и 'озабоченные' честью воины). Вы можете предложить Харами деньги (выбрать в сумке кошелек и кликнуть на Харами), и он откажется от них! Итак, вы не только совершите очень правильное, доброе и пионерски-паладинское действие, но и не потеряете при этом вообще ничего! Повторите это столько раз, сколько захотите (или пока не получите все паладинские силы). Ну, а если добро в вашей душе еще не совсем раздавлено, можете на прощание подарить Харами какую-нибудь еду. Пусть покушает, лапочка...

Верхний экран

Меняла: Исключительно честный тип, в отличие от шапейрской уличной девки по имени Динарзад. Он обменяет ваши деньги на тарновские, забрав себе всего лишь десять процентов — удивительная щедрость для средневековых времен. Кроме того, он всегда готов слегка облегчить вашу ношу, поменяв сотню коммонов на один рояль.

Кожевник: Он продаст вам специально обработанные бурдюки для воды (**waterskin**) по 200 коммонов или зебрину шкуру по 5 роялей. Из этого небогатого ассортимента вы сможете применить по назначению только **waterskin** — в эти кожи можно набрать магическую воду из Лужицы Мира. Что же касается шкуры, зачем-то содранной с несчастных полосатых животных, она вам потребуется позже — как выкуп за невесту. Не думайте над этим заранее, это вредно: просто купите пять зебриных шкур и таскайте их с собой, пока не пригодятся.

Продавец фруктов: У него можно купить пакетик с фруктовым ассорти за 50 коммонов. Так что, если захотите сделать своему герою приятное, можете слегка подсластить ему мясную диету...

Второй экран (вход на Базар)

Оружейник: Здесь вы сможете пополнить свою коллекцию метательных кинжалов (6 роялей за штуку). Кроме того, Гапака вам продаст 'отборные кинжалы' (**fine dagger**) по 15 роялей (купите одну штуку для себя, если у вас нет меча) и 'отборные копья', также по 15 роялей.

Отец, сын и куча барахла (**junk goods**): Единственная достойная покупки вещь среди валяющихся куч никому не нужного барахла — коробочка с запалом, кремнем и огнивом (**tinderbox** — 200 коммонов). Впрочем, если у вас есть заклинание **Flame Dart**, то эта коробочка может разве что помешать вам лишний раз потренироваться в использовании магии... Кроме того, воры могут приобрести у семейки барахольщиков статую черной птицы. Как вы помните, в QfG2 вы встречались с Синьором Феррари — человеком, который всю свою жизнь гонялся за этой самой птицей... и находил только копии. Конечно, и сейчас вы купите еще одну копию. Но, в конце концов, за такой сувенир можно отдать 40 коммонов, не особенно задумываясь!

Продавец меда: Здесь можно купить мед (**honey** — 70 коммонов) и узнать кое-какие мелочи об образе жизни медовой птички (см. описание Аптеки).

Продавец масла: Если вы иногда, скажем так, занимаетесь осторожным проникновением в места, в которых вас не ждут (воров в Тарне нет — запомните это!), то вам не обойтись без хорошего запаса оливкового масла. Один пузырек стоит 100 коммонов.

Третий экран (чуть ниже)

Продавец рыбы: Если вы начнете помирать с голоду, тогда его товар, быть может, вам и покажется аппетитным! Вряд ли покупку запасов сушеной рыбы можно объяснить чем-то, кроме прирожденного мазохизма. Тем не менее, ваш персонаж в силу своей героической натуры слопает любую гадость, так что вы вполне можете заставить его перейти на рыбную диету. Одна порция пахучего лакомства стоит 50 коммонов.

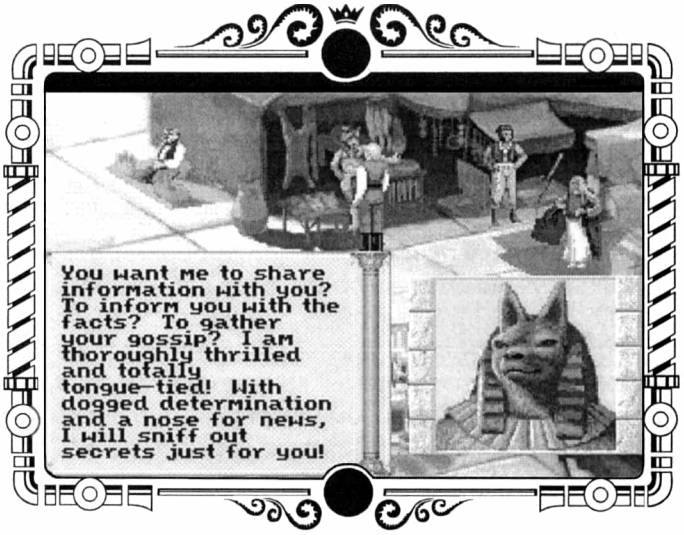
Торговка бусами: Можете даже не терять время, пытаясь убедить старую Анну снизить цену на свои бусы. Все равно она знает только одну фразу: "Бусы, бусы, прекрасные бусы!" Просто купите у нее одну ниточку за 95 коммонов и забудьте о ее существовании. Слегка сдвинутых всегда обходили стороной...

Продавец веревок: Как этот продавец заметит в разговоре с вами, "веревка — необходимый предмет для любого искателя приключений". После такого убедительного аргумента вам остается только раскошелиться на 100 коммонов. В конце концов, почему бы и нет? Лучше оказаться в безвыходной ситуации без рояля, чем без веревки! Если ваш персонаж — вор, покажите продавцу воровской знак (**make thief sign**). Он предложит вам научиться искусству акробатики за 50 роялей. Это умение вам еще понадобится в будущем, так что на этот раз придется все же раскошелиться...

Четвертый экран (нижний)

Катта по имени Шаллах: Отдайте ему письмо 'от тетушки Шеймы', которое окажется в вашей сумке в начале игры. Он прочтет это послание от своих шапейрско-разейрских родственников,

прослезится и проникнется уважением к вашей героической личности. В результате, когда вы наконец решите приобрести одну из стоящих перед ним статуэток, он отдаст вам ее совершенно бесплатно. Эта статуэтка в виде леопарда вам пригодится позже как подарок для девушки-леопарда.



Покиньте деревню, пока вас не съели.

Пес Калб, продавец мяса: Это, пожалуй, самый колоритный персонаж Базара. Он якобы готов круглый день целовать вам ноги и вылизывать место, на котором вы стояли — и будет подробнейшим образом объяснять это свое извращенное желание каждый раз, когда вы вздумаете перекинуться с ним словечком. Впрочем, его низкопоклонство можно использовать — покупая у него мясо, начните торговаться и предложите ему 1 (один) коммон. Он согласится на вашу цену с искренней радостью, достойной поглаженного паршивого щенка... А вы, таким образом, сможете приобрести запас провизии на всю игру за каких-то 2-3 рояля. Впрочем, не спешите радоваться. Если вы спросите продавца амулетов о последних слухах, он вам расскажет, что Калб пускает слюни на свое мясо. Приятного аппетита!

Продавец амулетов: С этой лживой тварью можно разве что побеседовать. Вы ведь не верите в то, что 'защитный амулет' может продаваться за какие-то 30 роялей? Вот и ваш персонаж не поверит.

Торговка платьем: Одна 'роба' стоит 10 роялей. Она вам и пригодится в единственном экземпляре — на выкуп за девушку-леопарда.

Барабанщик: Еще одна машина для зарабатывания чести. Заплатив ему 10 коммонов за 'услаждающие слух' мелодии, вы, возможно, немного повысите свою честь (**Honor**). Впрочем, чуть позже вы повстречаете гораздо более эффективные и бесплатные 'машины'.

Деревня Симбани

Избушка Лайбона

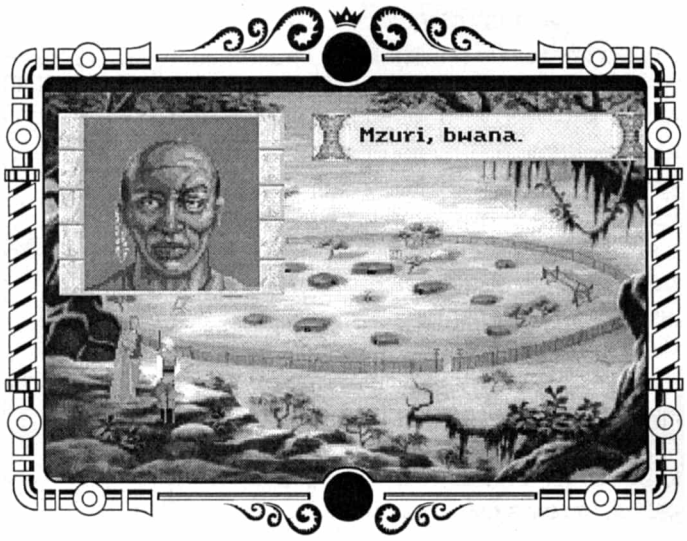
Вы сюда будете заходить несколько раз для того, чтобы поговорить по душам с вождем племени Симбани. В общем — ведите себя вежливо, отвечайте на вопросы, и старайтесь не тратить время вождя впустую. В некоторых версиях игры есть ошибка — когда вы заходите в избушку, Лайбон начинает вас спрашивать: "Зачем ты пришел, герой Шапейра?", и после каждого вопроса ваш **Honor** слегка уменьшается. Прекрасный повод сказать то, зачем пришли, и быстро уходить — не так ли?

Избушка Ухуры

Если вы случайно забудете какую-нибудь деталь из жизни Симбани и захотите, чтобы вам о ней напомнили — смело идите к Ухуре. Она сидит дома каждую ночь. Болтайте сколько угодно, хотя никакой квестовой ценности эти разговоры, увы, не представляют.

Ваша избушка

Гостеприимные Симбани выделят специально для вас отдельную избушку. В ней есть те же удобства, что и в 'гостиничном номере' Тарны. Там можно спать, там можно складывать вещи в специально отведенный для этого сундук. Что еще нужно герою?



Он сказал вам "Мзури, бвана".
Ответьте ему "Fuck you, nigger".

Мишень и копья

Здесь, как нетрудно догадаться, вы сможете потренироваться в бросании копий. Если ваша "аркадная сложность" установлена на значение, большее ноля, то вам придется обращать внимание на висящий здесь флажок — он указывает на направление ветра. Это направление придется учитывать во время броска. Мораль? Не ставьте ненулевой аркадный уровень!

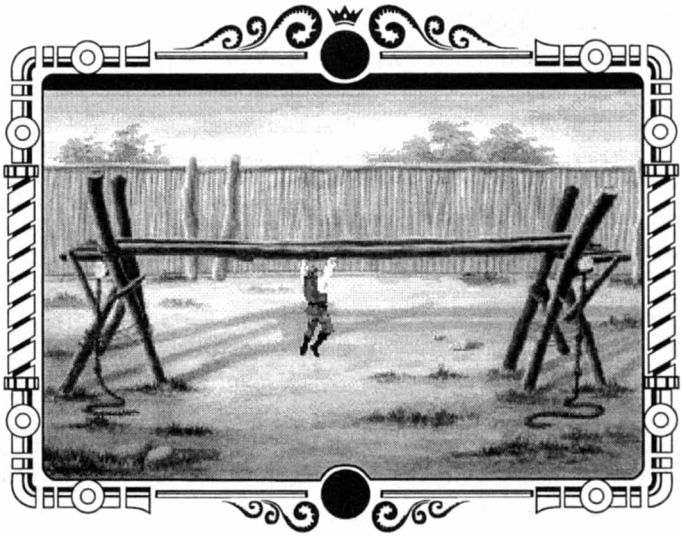
Перекладины

Здесь вы найдете сразу два 'тренажера'. Если вы кликнете на середину брусков, ваш персонаж попытается пройти под перекладинами, держась за них только руками. Это упражнение повысит вам силу (хотя не вполне понятно, почему то, на что способны многие заурядные отличники по физкультуре, может помочь герою с силой 200+).

Если вы кликнете на веревку, ваш персонаж залезет наверх, на перекладины. Когда вы сделаете это в первый раз, к вам подойдет Ухура и расскажет, что нужно делать (и нужно ли). В общем, для начала вам придется пройти по перекладинам (для чего потребуется недюжинная **Agility**). Когда у вас все получится, Ухура покажет вам основные приемы битвы на 'перекладинах'. Тренируйтесь в них, пока вы не перестанете падать. Через некоторое время Ухура предложит вам устроить небольшое состязание. Если вы не большой любитель аркадных действий, поставьте 'сложность' на ноль и смотрите на то, как ваш герой выполняет все необходимые действия самостоятельно!

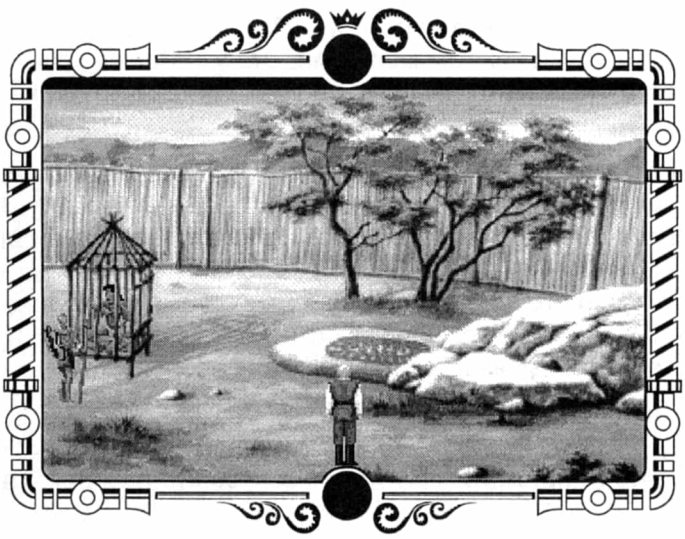
Если вы — вор, и ваша **Agility** окажется достаточно большой, то вы сможете здесь потренироваться в искусстве акробатики. Это произойдет автоматически, когда вы решите прогуляться по перекладинам.

Клетка и Юзуфу



А доски-то гнилые.

Пока в клетке не появилась женщина-леопард, на этом экране вы сможете встретить только Юзуфу. Этот паренек предложит вам поиграть в авари (у нас это называется калах). В этой известной африканской игре вы перекладываете камешки по ямкам. У каждого игрока есть шесть маленьких 'ямок' и одна большая — 'калах' (**pile**). Вы берете все камешки из своей 'ямки' и начинаете их выкладывать по одному в следующие ямки, против часовой стрелки. Таким образом, сперва вы кладете их в свои ямки, затем в свой калах, затем в ямки противника, затем в его калах (если этих камешков окажется достаточно много, чтобы продвинуться так далеко — вряд ли такое возможно), затем опять в свои... Если ваш ход заканчивается в пустой ямке, то вы перекладываете свой последний камешек и все камешки из противоположной ямки (противника или своей) в свой калах. Если ход заканчивается в вашем калахе, то вы можете сразу ходить во второй раз. Вот и все правила. Играйте в эту игру — таким образом вы не только получите удовольствие, но и повысите своему герою интеллект.

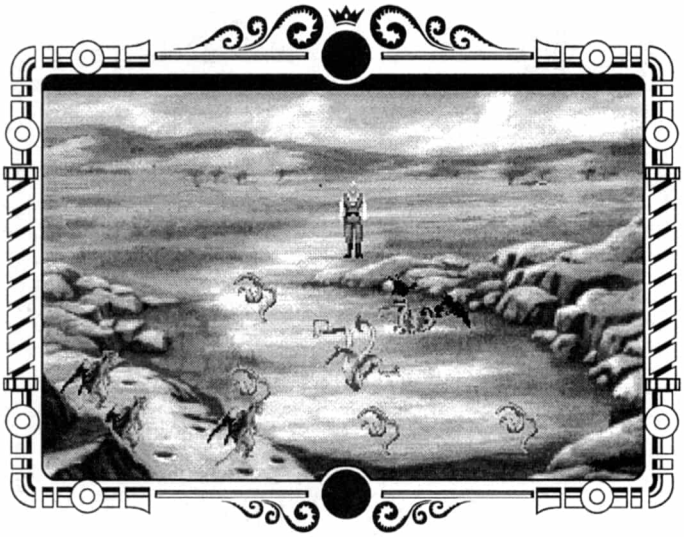


Ужин из клетки не убежит.

Чуть позже в клетке появится леопард. Скормите ему зелье, развеивающее чары (**dispel potion**), и он превратится в чудесную девушку. Осталось немного — завоевать право свататься к ней, заплатить Лайбону назначенную цену, завоевать доверие девушки (если не ее любовь), открыть клетку... и, само собой, надеяться на лучшее!

Саванна

Можете особенно не беспокоиться насчет еды. Вы никогда не оголодаете до смерти (хотя вы вполне можете проиграть битву с монстром из-за голода). Когда вам пять-шесть раз напомнят: "Достаньте еду, и побыстрее!" (**You'd better get some food, and SOON!**"), неведомый Бог Ленивых Героев по-



Злобные ядовитые лианы жаждут стащить вашу обувь.

шлет вам манну небесную в виде странного желтого колобка под названием **awful waffle walker**. Съешьте его (кликнув на него 'рукой') и продолжайте свое путешествие.

Ядовитые лианы

Этот экран находится в юго-восточном углу самого левого экрана карты (то есть там же, где и Тарна). Казалось бы, раздобыть фрукт, созревший на самой дальней лиане, почти невозможно — стоит вам направиться в ту сторону, как лианы обвивают ваши ноги. В этом случае вам придется либо восстановить игру, либо срезать лиану мечом и полечиться от яда, приняв **Poison cure pill**. Само собой, у каждого типа героя найдется свой подход ко вредным лианам. Маги достанут плод заклинанием **Fetch**, воры сделают почти то же самое — вытащат его с помощью веревки с прикрепленными к ней зацепками. А вот воинам придется подумать. Более того, в первый раз у них вряд ли что-нибудь получится. Возвращайтесь в саванну и зайдите на этот экран еще раз. Видите? Юная летучая мышка не рассчитала силы и попалась 'в лапы' хищной лианы. Спасите ее — на то ведь вы и герой! Для этого бросьте в лиану чем-нибудь (камнем, заклинанием, кинжалом). Когда вы в очередной раз зайдете на этот экран, вас будет ждать награда — фрукт лианы (**fruit from the poisonous vine** — он необходим вам для составления **Dispel Potion**) и драгоценный опал.

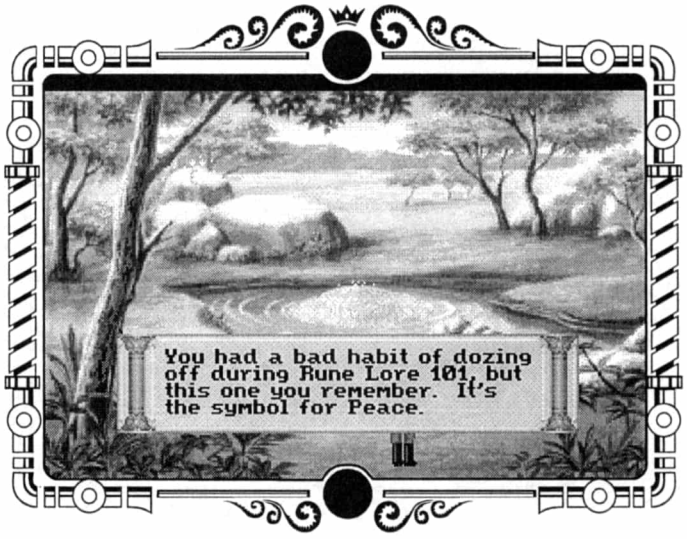
Пруд Мира

Этот экран находится в нижней части второго экрана карты (то есть там же, где деревня Симбани). Пруд — практически единственный след, который оставила во Фрикане волшебница Эрана (про которую вы могли немало узнать в QfG1). Вокруг Пруда распространяется аура мира и спокойствия. Если вы прочитаете заклинание **Detect magic**, то найдете источник этой ауры — руку мира, почему-то очень похожую на букву Е. К сожалению, руна, несмотря на всю свою изящность, способна только красиво сверкать — как бы вы ни старались, схватить ее и засунуть в сумку вы не сможете.

Зато вы вполне можете воспользоваться полезными свойствами этой руны. Во-первых, вы можете спать у Пруда, не боясь за свою жизнь. При этом ваши здоровье, стамина и мана будут полностью восстановлены. Во-вторых, вы можете выпить воду из Пруда или набрать ее в какой-либо подходящий сосуд для последующего использования. Эта вода способна полностью восстановить ваши силы (то есть стамину). И наконец, в-третьих, магия Пруда в сочетании с лунным светом способны вдохнуть жизнь в мертвое дерево. Это актуально для магов — они должны будут омочить некую специальную орхидею в Пруду. Но делать это нужно будет только ночью, когда светит луна.

Дерево "Центр Мира"

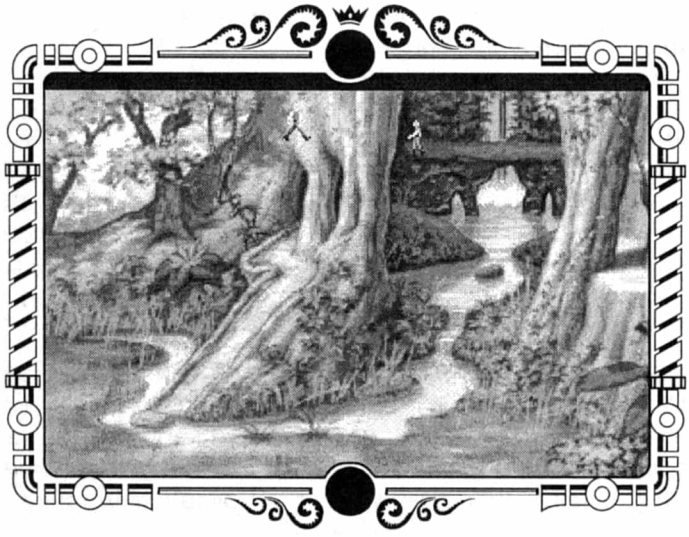
Дерево находится посередине третьего экрана карты, в самом центре джунглей (а также и всего мира). Поднявшись по сложной системе корней на само дерево, вы сможете добраться до комнаты Стражей (зеленая лужайка, по которой летает шар, состоящий из светлячков) и до собственно Центра Мира (маленькое деревцо, рядом с которым стоит подставка).



В этой луже живет местное Несси.

Для того, чтобы получить Камень Стража (**gem of the guardian**), просто попросите его у Стражей. Начните разговор (выкрикнув в пустоту **Greet**) и дождитесь, пока светлячки не будут готовы к дружеской беседе. Когда вы начнете мерцать белым светом — это означает, что можно просить чего-либо (кликнув на себя курсором в форме рта). Когда вы не мерцаете — можно задавать обычные вопросы (типа "Кто вы такие?", "А что, это дерево — правда центр мира?"). Когда вы попросите Камень (**gem**) и получите требуемое, не будьте жадиной! Вам нужен один камень — ну так и берите один!

Стражи также могут вам рассказать, как получить 'подарок из Центра Мира'. Вылейте один бурдюк с водой из Пруда на подставку в Центре Мира. В награду за этот жест доброй воли дерево подарит вам один фрукт. Только не надо его сразу отправлять в рот, а то животик заболит и вы неестественно позеленеете!



В ручье же таятся крокодилы.

Ход игры

Пройдя через портал, вы окажетесь в доме Ракиша и Криши в Тарне. Практически сразу вы получаете полную свободу — можете идти куда хотите. Вот только дальше первого экрана большой карты саванны вас не пустят, пока вас туда не отведет Ракиш... Вам придется подождать, пока не соберется Совет. За эти два дня вы вполне можете успеть зайти на базар, повстречаться с вором Харами, поме-

нять деньги, купить все необходимые товары на Базаре и (если хотите) достать фрукт той самой ядовитой лианы.

Встреча с вором

Когда вы в первый раз зайдете на экран с тарновским менялой, вы увидите вора. Этот мужичок что-то уволок у менялы (наверняка крупненькую сумму...) и собирается с ней испариться. Что делать? Нетрудно догадаться, что поимка опасного преступника — неплохой способ подлизаться к помешанным на чести и достоинстве лионтаврам. Итак, остается только перечислить все варианты ваших действий:

Экскурсия в местный краеведческий музей.

– маги могут кинуть в убегающего преступника поражающим заклинанием (**Flame Dart или Force Bolt**);
– воры и воины могут кинуть ему в спину кинжалом;
– можно успеть толкнуть большую корзину с фруктами так, чтобы они рассыпались под ноги несчастому ворюге;
– и, наконец, можно просто переключиться на бег и побежать за своей жертвой, не обращая внимания на очевидный факт: бежит он гораздо быстрее...

Самое интересное — это то, что самый 'благочестивый' способ поймать вора — это последний! Просто удивительно — неужели эти лионтавры всегда бегают за нарушителями вместо того, чтобы подключить свое воображение? Тем не менее, все три "интересных" способа вызовут чье-то негодование (хотя в конечном счете вас все равно простят: цель вполне оправдывает средства). Видите ли, магия в Тарне запрещена, кидать в спину кинжал в цивилизованном обществе почему-то считается невежливым, а уж использовать для защиты интересов закона чужую корзинку с фруктами... Лучше и не пытаться — после такого злостного хулиганства 'отмажет' вас разве что вмешательство самого Ракиша.

Первый разговор с Раджой

После поимки вора и разбирательства в Совете вам придется поучаствовать в 'дружеской' беседе Ракиша и Раджи — то есть местного королька. Ведите себя вежливо, не пытайтесь вертеть пальцами и рассказывать о своих былых подвигах во всяких там Шапейрах и Спилбургах и, самое главное, старайтесь защитить своего друга от нападок со стороны представителя власти. В общем, 'правильная' (то есть наиболее благочестивая) последовательность ответов на вопросы Раджи выглядит так:

– **Greet** (поприветствовать Раджу).

– **Answer Rajah** (сообщить ему о том, что вы собираетесь восстановить мир во всем мире).
– **Defend Rakeesh** (объяснить, что Ракиш вовсе не растерял с годами всю свою честь).
– **Tell about Rakeesh** (рассказать, как Ракиш помогал вам в Шапейре).
– **Goodbye** (попрощаться).

Но учтите — результат вашей беседы зависит не только от того, что вы будете говорить, но и от того, как вы это будете делать. То есть, грубо говоря, нужно иметь достаточный параметр **Comm**. Впрочем, не беспокойтесь — чем бы ни закончился ваш разговор с Раджой, на сюжет это абсолютно не повлияет. Единственное, на что он может повлиять — это на вашу 'честь'. Ну, а если вам сейчас важна 'честь', то вы — паладин, импортированный из QfG2, и **Comm** у вас просто по определению не может быть маленьким...

Вторая встреча с Раджой и путешествие в деревню Симбани

На второй день вечером вы (автоматически) догадаетесь, что время уже позднее, и нужно хорошенько выспаться перед завтрашним Советом. Утром постарайтесь внимательно выслушать то, что вам будут говорить лионтавры. Согласитесь принять клятву (она означает всего лишь то, что в случае провала вашей миротворческой миссии вы будете считаться бесчестным — вас как игрока это не должно особенно волновать).

После этого вас опять призовет к себе Раджа и начнет переговариваться с Ракишем, изредка предлагая вам добавить что-нибудь к их беседе. Поначалу ответы будут достаточно очевидны:

Greet (поприветствовать Раджу).
Tell about Rakeesh (обьяснить, что 'мы с Ракишем' не хуже всяких самозваных раджей знаем, что такое честь и как ее защищать).

Но на следующий вопрос Раджи (мол, человек, ты можешь что-нибудь добавить к дискуссии?) 'правильного' ответа нет. Что бы вы ни сказали, Раджа извратит ваши слова и посмеется над вами. Попытаетесь вякнуть про Шапейр (**tell about Shapeir**) — он не выдержит и завопит: "Кончай этот гнилой базар!" Напомните про смысл чести (**tell about honor**) — справедливо отметит, что лионтавры и без всяких тупых людишек прекрасно разбираются в значениях этого слова. Скромно промолчите — Раджа начнет выяснять у Ракиша, как он может выдерживать общество такого идиота, как вы. Так что, скорее всего, единственным стоящим вариантом является рассказ про положительные качества Ракиша (**tell**

От этого диалога зависит ваша судьба.

about Rakeesh). Конечно, Раджа посмеется над "неспособным защитить себя" паладином, но зато отвяжется от вас. Наконец, скажите **Goodbye** (попрощайтесь с Раджой).

Затем вы с Ракишем отправитесь в двухдневное путешествие к деревне Симбани. По пути лионтавр будет развлекать воинов, магов и воров россказнями о текущей обстановке. А вот паладинам стоит прислушаться к словам Ракиша особенно внимательно — он популярно объяснит им, какие полезные силы они приобретут (если еще не приобрели) за остаток игры.

У входа в деревню поздоровайтесь со старейшиной (**greet**) — вы же, в конце концов, вежливый герой! В избушке Лайбона расскажите вождю Симбани о своей миссии (**tell about peace**), а затем предложите Ракишу закончить ваш рассказ (спросить его о peace). После этого аудиенция у Лайбона закончится (если нет, продолжайте засыпать вождя и Ракиша всевозможными вопросами). Вы окажетесь в хижине Ухуры и сможете спокойно поговорить со своими друзьями. Спросите обоих обо всем, о чем они смогут рассказать. Затем Ухура заснет, и вы сможете продолжить беседу с Ракишем. Снова задайте ему все возможные вопросы и ложитесь спать (**tell good night**). На следующее утро Ракиш уйдет, а вам будет наконец-то предоставлена полная свобода действий.

Для того, чтобы перейти к следующей части, необходимо, чтобы Симбани поймали пленницу, женщину-леопарда. Это может случиться не раньше, чем вы добьетесь некоторых конкретных результатов в игре: воины должны научиться кидать копье так, чтобы Ухура их похвалила; маги — достать посох и провести Ритуал с Кришей; воры — пройти на восток до водопада (правда, экрана с самим водопадом вы не увидите) и освободить Ману (кстати, все остальные персонажи тоже могут получить несколько очков за этот добрый поступок). У вас не должно возникнуть чересчур серьезных трудностей с поисками обезьяночеловека. Просто погуляйте по четвертой части карты день-другой, пока не наткнетесь на клетку. Откройте дверцу, поговорите с Ману и возвращайтесь в деревню Симбани — на встречу с плененной леопардшей.

Посох Мага

Для того, чтобы встретиться с пленником, маги должны предварительно пройти обряд инициации — достать магическую древесину и создать из нее свой Посох. Про все тонкости этого дела вам расскажет Криша — зайдите к ней, когда разберетесь с вором и побываете на аудиенции у Раджи. Методику добывания магической древесины можно выяснить у Стражей в Дереве — Центре Мира. Впрочем, можно обойтись и без долгих разговоров: все операции можно проделать и без всякой теоретической подготовки.

"Ну и применяй свои заклинания".

Итак, для начала вам нужно добыть голубую орхидею. Разгуливайте по джунглям, постоянно останавливаясь и осматривая окрестности. Рано или поздно (скорее поздно) вы заметите на одном дереве этакий венок из голубых цветков. Обратите внимание: всматриваться в экран, выискивая голубые пиксели, вовсе не нужно! Если вы набредете на гирлянду орхидей, то осознаете это сразу же. Выхватите из венка один цветочек, используя заклинание **Fetch**. Теперь осталось только вдохнуть в растение магию. Опустите его в воды Пруда Мира ночью, при свете луны. Затем отнесите сверкающий цветок в верхнюю пещеру Центра Мира и положите его на подставку. Рядом с вами на дереве вырастет веточка. Возьмите ее и отнесите в Тарну Крише. Она проведет ритуал, и у вас появится заклинание вызова Посоха. Поздравляем! А теперь отправляйтесь в деревню Симбани на встречу с пленником.

Сбор ингредиентов для dispel potion

После того, как в клетке появится леопардша, вам придется найти способ расколдовать ее — то есть приготовить то самое знаменитое зелье для снятия чар, которое вы пока что готовите в каждой игре из серии Quest for Glory. На этот раз в зелье содержится три компонента:

– Вода из Пруда Мира: что может быть проще? Придите туда (подготовив пустую кожу) и возьмите ее столько, сколько понадобится. А понадобится вам как минимум две кожи.

– Фрукт ядовитой лианы: возьмите его на экране с ядовитыми лианами (см. выше).

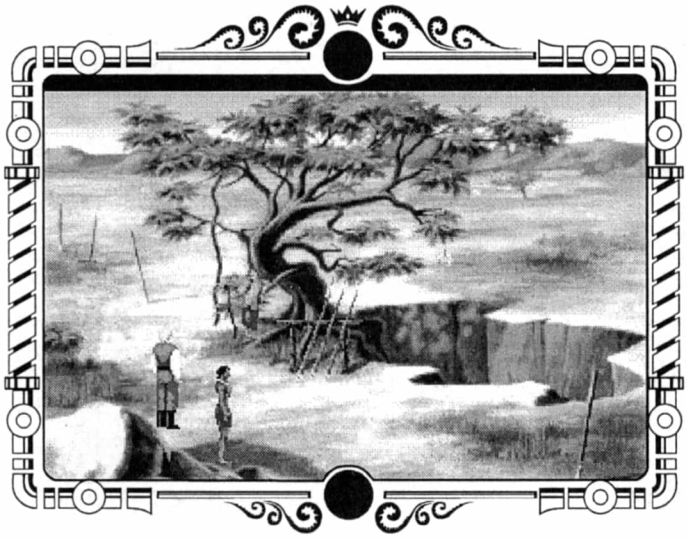
– Подарок из Центра Мира: его можно взять в огромном дереве (которое по совместительству является центром хиро-квестовского мира). Не забудьте перед походом туда захватить воду из Пруда Мира — она вам пригодится. В дереве вы сможете заодно захватить Камень Стража — он пригодится вам для ритуала в храме.

Когда вы соберете все три ингредиента, отправляйтесь в Тарну. Занесите собранные вещи Аптекарю. Пока он будет медитировать над космической сущностью жизни, вселенной и всего остального, можете зайти в Храм Тарны и провести ритуал с Камнем Стража. Возвращайтесь в деревню Симбани, дайте пленнику **dispel potion**... Итак, в клетке сидит привлекательная (по крайней мере, с точки зрения героя и негров-Симбани) девушка. Остается вопрос — кто возьмет ее в жены? Причем, само собой, ее согласия никто спрашивать не собирается. Зачем?

Инициация воина

Для того, чтобы стать настоящим воином Симбани и получить право покупать себе жену (то есть пленницу-леопарда), воины и паладины должны пройти инициацию. Разумеется, если ваш персонаж — маг или вор, то игра 'забывает' даже упомянуть про это неудобное условие. Когда ваш мастер меча будет готов принять участие в ритуале инициации, принесите Лайбону рог динозавра. На самом деле к этому моменту в вашем кармане уже должно лежать несколько таких рогов, снятых с туш забитых бестий. Ну, а если вы ни разу не встречали динозавров (всякое бывает) — что ж, выходите в саванну и бродите вокруг, пока не найдете.

Состязание в беге с Юзуфу вы никогда не выиграете. В конце концов, он этим занимается уже всю жизнь, а вы — нет. Но во всех остальных 'конкурсах' вы вполне способны показать аборигенам, где герои зимуют.



Главное - вовремя успеть выкопать себе могилу.

Конкурс первый: кольцо на дереве. Юзуфу берет копье и кидает его в кольцо, промахивается, бросает другое, кольцо падает в яму, Юзуфу достает кольцо из ямы. Итого три хода. Вам нужно управиться быстрее. Что может быть проще: сорвите лиану (чуть слева от старейшины), обмотайте ее вокруг копья и кидайте копье. Кольцо повиснет на лиане и, таким образом, вы управитесь за два хода. Хорошо, что манипуляции с лианами за ход не считаются! Кроме того, те, кто умеют лазать (**Climbing**), могут с чистой совестью залезть на дерево и забрать кольцо. Жаль, что далеко не все воины на это способны...

Конкурс второй: стена колючек. Юзуфу, как настоящий маньяк, пытается пробить стену ударами копья. Совсем нетрудно придумать что-нибудь поумнее этого 'гениального' плана: например, подпихните бревно в колючки, пройдите по нему в центр и заберите кольцо.

Конкурс, точнее, ситуация третья: Юзуфу провалился в ямку. На самом деле результат состязаний зависит только от того, что вы сделаете сейчас. Поможете Юзуфу (просто кликните на него 'рукой') — приобретете честь и благодарность всей деревни. Побежите дальше — ничего не получите, а Юзуфу выберется самостоятельно. Так что вперед — выбор за вами.

Конкурс четвертый: броски копья по мишени. Первую часть вы уже хорошо знаете: двое по очереди кидают три копья в неподвижную мишень. Во второй части мишень начнет ездить влево-вправо.

Конкурс пятый: перекладины. В эту игру вы уже играли с Ухурой. Двое пытаются сбросить друг друга, стоя на перекладинах и совершая странные телодвижения. Если вам лень изучать технику такого боя, поставьте аркадную сложность на ноль и наблюдайте, как ваш накачанный герой сбрасывает Юзуфу три раза подряд!

После конкурса вас, как победителя (ведь вы — победитель, не так ли?) пригласят на аудиенцию к Лайбону. Вождь спросит вас, чего вы бы хотели получить в подарок по поводу успешной инициации. Потребуйте от него мирной конференции с людьми-леопардами (**ask for conference**). Он согласится, выдаст вам Барабан Магии в доказательство своих мирных намерений и отпустит. Ну, а если вы проиграете, то Барабан попросит Юзуфу... и отдаст вам. В любом случае, теперь вы — воин Симбани, можете жениться на пленнице, и вам осталось только заплатить 'выкуп за невесту'.

Подарки любимой

Вождь племени делится с вами мудростью.

Когда вы получите право претендовать на невесту, Лайбон отправит вас за 'выкупом'. Прежде чем пленница станет принадлежать вам, вы должны выдать вождю племени 1 (одно) мастерски сделанное копье (**fine spear**), 1 (одну) прекрасную робу (**fine robe**) и 5 (пять) шкур зебры. Недорого, да? Если бы в наше время девушек можно было бы покупать за такие копейки... Сбегайте в Тарну и купите все необходимое (заранее предварительно прочитав следующий абзац, чтобы не ходить туда-сюда два раза).

Когда существо, сидящее в клетке, станет вашей законной женой, вам придется осознать, что с ним делать дальше. В конце концов, если вы просто откроете клетку и потащите ее в постель, она может вас неправильно понять! Так что, как совершенно верно сообщит вам Ухура, вы должны купить ей несколько подарков. У туземцев принято в таких случаях делать три подношения — Подарок Красоты (статуэтка леопарда от катты прекрасно подойдет), Подарок Доверия (подарите ей отборный кинжал с Базара, но учтите: она вполне способна засунуть это оружие в ваше тело!) и Подарок Дружбы (заурядные бусы).

Когда вы одарите свою 'жену' всеми тремя подарками, глубоко вздохните... и выпустите ее. Что, обидно? Да, она убежала — но по крайней мере не стала применять дареный кинжал по назначению! Не обращая внимания на насмешливые взгляды окружающих, выходите из деревни и отправляйтесь в джунгли. Пообщайтесь с супругой на равных...

Как стащить Барабан

Хотя теоретически персонажи-воры обычно пытаются утащить у леопардолюдей Копье Смерти, никто не мешает им стащить Барабан Магии у Симбани. Можете не бояться — Лайбон вас за это не станет убивать. Он просто не узнает (не успеет узнать), каким образом гордые Леопарды согласились отдать Копье и провести мирные переговоры! И вообще — почему бы вам не сделать гадость и тем, и другим? Утащите артефакты и там, и там. Жаль только, что нельзя после этого спокойно 'залечь на дно', наблюдая за тем, как две экстремистски настроенные этнические группы уничтожают друг друга!

Итак, если вы решите подкинуть свинью 'своим', а не 'чужим', дождитесь в деревне ночи и выйдите на центральную площадь. Кликните курсором в форме "глаза" на правую часть хижины Лайбона. Расширьте трещину с помощью своего верного ножичка. Переключитесь на 'осторожный' режим и забирайтесь внутрь (иконка 'ходить'). Заберите Барабан и прихватите с собой

Предложите ей прогуляться до ближайших густых зарослей.

небольшую 'награду' за нахальство, если совесть не заест: помажьте петли сундука маслом, используйте воровской набор и открывайте сундук. Внутри вы найдете 700 коммонов, 60 роялей и 'особо качественный кинжал'. Заметьте, что наши негры-дикари оказались гораздо богаче леопардолюдей! Вот и верь после этого людям...

Разговоры с Джохари

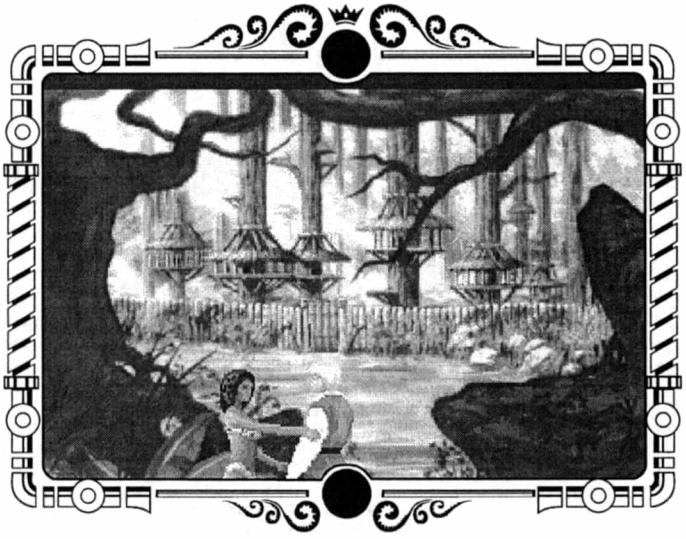
Не успеете вы и минуты прошляться по джунглям, как обнаружите рядом с собой чье-то незримое присутствие. Выкрикните приветствие 'в никуда' (**call out**). Из кустов выйдет девушка-леопард и начнет смеяться над "чудиком, который орет так, что все монстры вокруг слышат". Ну и черт с ней, пусть смеется! Если вы — воин или паладин и неспособны ни к какой магии (то есть ваш **Magic** равен нулю), то можете сразу рассказать нахальной девице, с каким богатым даром вы собираетесь появиться в деревне (то есть продемонстрировать **drum of magic**). С другой стороны, если вы воин и обладаете магией, то вам просто необходимо отложить разговор о барабане до следующего раза. Ведь вы же хотите научиться новому заклинанию, правда? Ну, а у магов и воров никакого выбора и не будет. У них нет барабана — следовательно, придется убеждать Джохари (так ее зовут) дальше. Расспросите ее про все, что можно, попытайтесь наладить дружеские отношения (**tell about friend**) — и вскоре она предложит вам поговорить как-нибудь в другой раз.

Продолжите свои прогулки по джунглям. Вскоре девушка снова начнет наблюдать за вами. Повторите процедуру вызова (**call out**) и на этот раз спросите ее о магии (**magic**). Она научит вас заклинанию **Lightning**. Теперь осталось только уговорить Джохари отвести вас в деревню. Если вы — воин или паладин, расскажите о Барабане Магии (**tell about drum**) и отправляйтесь в деревню. Если вы — маг или вор, опять расспросите ее обо всем, что возможно, и дождитесь, когда девушка появится в третий раз. И уж тогда-то она обязательно возьмет вас с собой!

Деревня Людей-Леопардов

Когда вы придете в деревню, солнце еще только начнет садиться. Нужно как-то провести вечер... Но не забудьте, что вы находитесь в компании очень приятной девушки, которая к тому же якобы является вашей женой. Предложите ей поговорить о любви (**talk about romance**), и она предложит вам перейти от слов к действиям. Кликните на нее курсором в виде руки... То, что произойдет дальше, в игре не конкретизировано. Как говорится, каждый все понимает в меру своей испорченности.

Ночью вы сможете понаблюдать ритуал смены форм. После этого зайдите внутрь и сделайте свое черное дело — наладьте мир. Как обычно, столь важное дело будет выполняться совершенно по-разному в зависимости от того, к какому из трех классов принадлежит ваш герой.



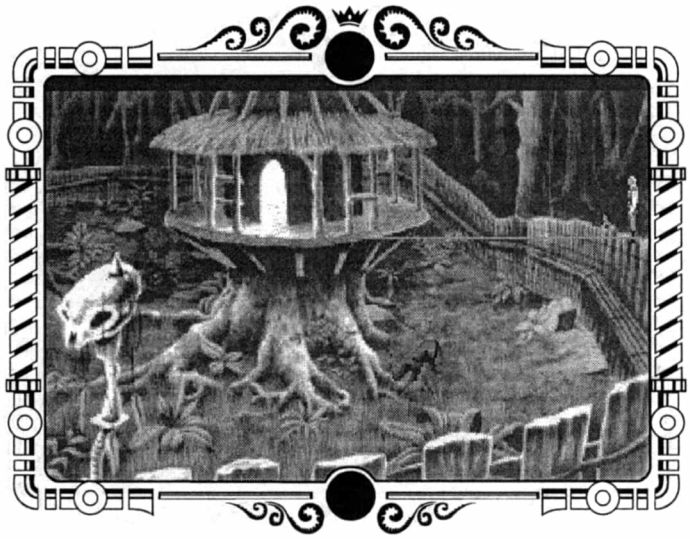
Негры и обезьяны обожают селиться на деревьях.

Проще всего будет воинам и паладинам. Они уже фактически выполнили всю свою работу. Поприветствуйте вождя леопардов-людей (**greet**), расскажите ему о Барабане (**tell about drum**) и предложите мир (**tell about peace**). Все.

Маги же должны будут принять участие в битве заклинаний с шаманом людей-леопардов. Войдя в хижину вождя, сразу начинайте трепаться о своих непомерных магических способностях (**tell about magic**). Когда из пустоты материализуется Шаман и вызовет вас на дуэль, сразу соглашайтесь (**Accept**). Мы не будем рассказывать вам о том, как будет протекать дуэль, а просто сообщим, какие заклинания и в каком порядке вам стоит применить: **Summon Staff**, **Reversal**, **Calm**, **Open**, **Jugging Lights**, **Levitate**. Наконец, разозленный Шаман произнесет запретные слова вызова и превратится в демона. Если хотите, убейте его (заниматься подобными делами всегда легко и приятно...) Или, если вам захочется совершить что-нибудь полезное, белое и пушистое, то киньте в демона зельем от чар (**dispel potion**). Попросите у благодарного вождя отдать вам Копье Смерти (**tell about spear**).

"Что ты забыл в моей деревне, чужак?".

Само собой, вор, как и любой другой обычный негодяй, не станет вежливо говорить с вождем. Вместо этого он попросту украдет Копье Смерти, поменяет его у Симбани на Барабан Магии и вернется к людям-леопардом с готовым подарком. После того, как вы проведете приятный вечерок с Джохари, она вас отправит на стену около хижины вождя. Для начала за-



Шокирующая одноэтажная Африка.

киньте свою магическую веревку. Теперь вам придется как-то пройти мимо голодного леопарда, который бродит внизу. Поступите так, как поступают все воры с самого начала времен — бросьте ему немного мясца (купленного у слюнявого Келба на Базаре). Пробегите по веревке и заходите в хижину. Копье лежит справа, рядом со спящим леопардочеловеком. Откройте дверь и выпустите сидящую в клетке обезьяну (кто-то здесь явно промышляет отловом обезьян... куда он их отправляет, к доктору Краниуму в QfG4?). Кроме того, вы можете ограбить сундук, стоящий слева: используйте на него свой 'воровской набор', смажьте петли маслом и открывайте. Внутри вы найдете 8 роялей и метательный кинжал. Конечно, это не так уж и много — но возможность подкинуть джохариному папаше свинью дороже! Проделав все эти безобразия, можете возвращаться к ожидающей вас девушке. Все дальнейшее будет проделано 'на автомате'.

Путь на восток

После того, как длинный фильм закончится, мирные переговоры будут сорваны, а Тарна начнет готовиться к войне, Ракиш отправит вас на восток, искать Город Демонов. Если вы — воин, то, скорее всего, Тарну вы покинете с огненным мечом Ракиша и почетной должностью паладина. Точнее, эта перемена вовсе не гарантирована — но для того, чтобы остаться воином после мирной конференции, вам придется специально стараться сделать что-либо гадкое. А в QfG3 возможностей для действительно гадких поступков не так уж и много... Разве что можете попробовать покинуть попавшего в ямку Юзуфу во время состязания.

Не пытайтесь навестить деревню Симбани по пути: вас там не ждут. Пополните запасы воды у Пруда Мира, если хотите, — и дальше, в путь. На восток, в джунгли. Буквально сразу же вы повстречаете обезьянку Ману, которая предложит вам прогуляться в Город Обезьян. Как бы вам ни хотелось ответить на подобные слова хорошим ударом палицы по голове (чтобы мозги из ушей полезли), придется согласиться. Долг обязывает...

По пути Ману будет беспрерывно трепаться. Оказывается, вы идете в город для того, чтобы стать одной из обезьян. "Ведь вы — друг. Человек — друг. Вы станете прекрасным героем. Героем для обезьян. Что-то не так? Идем, друг!"

Попав в город обезьян (который с точки зрения постороннего человека выглядит как обычное дерево со свисающей с него лианой), заберитесь наверх. Воры могут просто залезть на дерево, используя способность **Climbing**. Маги поднимутся с помощью левитации. Ну, а воинам и

паладинам (если они не озаботились приобрести умение лазать или читать заклинания) придется униженно просить о помощи. Расспрашивайте Ману о помощи, пока она не выдаст вам Магическое Слово, о котором нужно ее попросить: **swingline**. Выпросите эту самую веревочную лестницу — **swingline** (**talk about swingline**) и залезайте ней наверх.

"А в зоопарк я больше не вернусь."

Сидя в ветвях обезьяньего города, задайте Ману все возможные вопросы и начинайте ее убеждать в необходимости путешествия к Городу Демонов. Сперва поубеждайте ее (**Convince Manu**), затем постарайтесь попросту заставить примитивное существо подчиниться вашей воле (**persuade Manu, argue with Manu**). Рано или поздно ваш геройский интеллект победит, и вы наконец отправитесь в дальний путь. Жаль только, за вами увяжется огромное стадо обезьян. Хорошо хоть, они не пойдут за вами на последнее сражение с Демоном-Магом!

Водопад

Вскоре вы доберетесь до пропасти. Обезьянки с легкостью перепрыгнут на ту сторону и побегут дальше. Вы останетесь на левой стороне вдвоем с Ману. Всем, кроме воров, придется убедить своего простодушного друга помочь с организацией моста (**tell about bridge**). После этого воин может спокойно использовать натянутую веревку, пройдя под ней 'на руках'. Маг может использовать заклинание **Levitate**, уцепившись ногами за веревку (но не забудьте объяснить это Ману: **tell about levitate**, **tell about bridge**, **ask for cooperation**). Ну, а ворам ни о чем просить и не надо: они просто закинут на ту сторону свою веревку с магическими зацепками и по ней спокойно, не напрягаясь, перейдут пропасть!

Вход в Город Демонов

После моста вы пройдете со стадом еще некоторое расстояние, после чего из-под земли на вас нападет Демон-Червь. Уничтожьте его (вы ведь герой, не так ли?) или попросту убегите (герой, не герой, главное — что вы не такой идиот, чтобы понапрасну тратить свои силы! И вообще — истинные герои всегда идут в обход!) и продолжите свой путь. Вскоре вы дойдете до Города. Узнайте у Ману все, что возможно, и пройдите на экране как можно дальше вправо. Ману вскрикнет: "Куда же ты идешь"... и отведет вас к Двери.

Если вы — воин или паладин, то у ключ к Двери вас уже есть. Это — опал, который вам подарила летучая мышь у ядовитых лиан. Ворам и магам придется достать опал из статуи: подняться наверх (**Climbing** или **Levitate**) и вынуть глаз. Кликните на Дверь и вставьте опал в глаз Анубису.

"Фрик - один из самых ужасных демонов."

Для того, чтобы зайти в следующую Дверь, вы должны будете пройти мимо двух злобных демонов. Что ж, все как обычно: воинам придется подраться, магам — прочитать **Calm** и затем **Open** на дверь, ворам — использовать режим 'осторожной походки', смазать дверь маслом и взломать замок. В любом случае, заходите в дверь (вверх) и морально подготовьтесь к общению с Ришакой, потерянной дочкой Ракиша.

Ну конечно же! Не успеете вы даже начать цивилизованный разговор, как Демон-Маг захватит ее тело и превратит ее в демона. Если хотите, просто сразитесь с демоном: можете не бояться за Ришаку, ее все равно вылечат. Ну, а если драться вам лень, то просто используйте на нее зелье для развеивания чар (**dispel potion**). Быть может, после двухминутной передышки Демон-Маг и смог бы снова захватить душу бедняжки. Но в этот момент появится анкх-портал, и из него выйдет Ракиш с троицей ваших 'лучших друзей'. Это Харами, вор с базара, Юзуфу, новоиспеченный воин Симбани и Джохари, девушка-леопард. По предсказаниям, в сражении с силами Зла вам должны помогать пять друзей (трое, Ракиш и плюс спасенная Ришака)... Но сперва в ваших рядах произойдет небольшая замена: вместо трусливого Харами на вашу сторону встанет обезьяна Ману. Итак, битва с демонами начинается.

Можете не стараться. Вы не можете победить своего демона — в конце концов, это же настоящий демон! Он вас доведет почти до самой смерти, после чего ваше место займет осмелевший вдруг Харами. Ну, а вы, наскоро проглотив 'позаимствованные' воришкой пилюли здоровья и маны, побежите наверх — к последнему столкновению с Демоном-Магом.

Последняя битва

Воин/Паладин:

Когда вы зайдете в комнату с Магом и Вратами, Демон оживит стоящую на краю пропасти горгулью и заставит ее напасть на вас. И не таких бивали! Вволю помахав мечом и заставив нездоровый огонь в каменных глазах потухнуть, толкните горгулью так, чтобы ее тело образовало своеобразный мост через пропасть. Пробегите по нему. Когда по команде Мага каменная рука схватит вас за ногу, бросьте в Демона самое ценное, что у вас есть — меч (обычный воинский или магический паладинский — все равно). Пока Маг стоит, парализованный электрическим разрядом, уничтожьте Камень, питающий энергией Врата. Не слушайте призывы разумного Камня и ни в коем случае не вздумайте прикоснуться к нему руками: редкие воины выживают после того, как из них высасывают всю жизненную энергию! Так что примите меры

предосторожности: ударьте по камню, но не руками, а магическим щитом. На этом игра кончается: персонаж поднимает брошенный меч и выбегает... на встречу с компанией лучших друзей, а также с безымянным ужасом из QfG4. Поздравляем!

"Фрик - один из самых ужасных демонов."

Маг:

Подождите, пока Демон-Маг не закончит дружескую беседу со своим экстрапланарным повелителем. Вызовите Посох. Не обращая внимания на ехидное хихиканье злобного колдуна, киньте в зануду каким-нибудь боевым заклинанием (например, **Force Bolt**). 'Самый могущественный чародей' прочитает нечто, сильно напоминающее ваш **Fetch**. Он отнял у вас Посох? Ну и пусть взорвется вместе с ним! Прочитайте запретный **Trigger** — и полюбуйтесь тем, как от жадного любителя чужих Посохов останется одна только голова (конечно же, верный геройскому долгу персонаж не забудет напоследок попинать ее ногой). Разбейте Камень Врат заклинанием **Force Bolt**. Итак, вы победили.

Вор:

Запрыгните на каменную колонну, стоящую с вашей стороны пропасти. Закиньте магическую веревку на колонну, стоящую напротив. Перейдите пропасть (хождение по натянутым веревкам должно уже войти у вас в привычку). В этот момент повелитель Мага сообщит ему о вашем присутствии, и у вас начнутся неприятности. Но не будем о грустном... Бросьте веревку на третью колонну (так, что в результате она пройдет почти что над головой у Демона-Мага). Оскорбленный в своих лучших чувствах колдун решит немножко поиграть и подожжет самую середину веревки (у нас это заклинание называется **Flame Dart**). А вот сейчас вы выясните, насколько хорошо вы усвоили уроки акробатики, которые вам давал веревочных дел мастер на Базаре. Вы пройдете по веревке, перепрыгнув через горящий участок! Ну, а с третьей колонны вы наконец сможете бросить в Демона "самым драгоценным, что у вас есть" — веревкой с зацепками. Эти самые приспособления для хватания крепко внедрятся в кожу бедного колдуна (см. "Восставшего из Ада"), и он улетит в свои Врата. Все! Добро пожаловать в QfG4.

Паладин	Воин	Маг	Вор	Действие
–	–	4	–	Прочитать обертку подарка Лаффина
8	8	8	8	Побежать за вором на Базаре
4	–	–	–	Защищать Ракиша в разговоре с Раджой
4	4	4	4	Обмен денег
3	3	3	3	Купить **waterskin** (бурдюк для воды)
2	2	2	2	Купить **zebra skin** (зебровую шкуру)
2	2	2	2	Купить **fine dagger** (особенно хороший кинжал)
2	2	2	2	Купить **fine spear** (копье)
2	2	2	2	Купить **tinderbox** (набор для раздувания костра)
2	2	2	2	Купить **honey** (мед)
–	–	–	5	Купить **black bird** (черную птицу)
–	–	–	5	Купить **oil** (масло)
2	2	2	2	Купить **beads** (бусы)
–	–	–	8	Купить **rope** (веревку)
5	5	5	5	Отдать письмо катте
3	3	3	3	Рассказать катте о Шапейре
2	2	2	2	Купить фигурку (вы получите ее бесплатно)
3	3	3	3	Дать денег барабанщику
2	2	2	2	Купить **robe** (робу)
2	2*	–	–	Получить способность зажигать меч
2	2*	–	–	Получить способность лечить
2	2*	–	–	Получить способность лечить
2	2*	–	–	Получить "щит чести"
10	10	10	10	Рассказать аптекарю о Джуланар
3	3	3	3	Прочитать доску объявлений в таверне
3	3	3	3	В первый раз покинуть город
2	2	–	–	В первый раз убить муравья
2	2	–	–	В первый раз убить крокодила
2	2	–	–	В первый раз убить летучую кобру
2	2	–	–	В первый раз убить леопардочеловека
2	2	–	–	В первый раз убить динозавра
2	2	–	–	В первый раз снять рог у мертвого динозавра
2	2	–	–	В первый раз убить человека-обезьяну
2	2	–	–	В первый раз убить демонического червя
8	8	–	–	Ударить лианы мечом
–	–	8	–	Достать фрукт заклинанием **Fetch**
–	–	–	8	Достать фрукт магической зацепкой
8	8	–	–	Получить в подарок опал и фрукт
5	–	–	–	Поклясться своей честью в Совете
3	3	3	3	Прогулка с Ракишем до Симбани (автоматически)
2	2	2	2	Спросить Ухуру о копьях (экран с мишенью)
3	3	3	3	Спросить Юзуфу о игре, в которую он играет
3	3	3	3	Поговорить о дружбе с Юзуфу (во время игры)
3	3	3	3	Наполнить бурдюк водой из Пруда Мира
3	3	–	–	Посоревноваться с Ухурой (копья)
3	3	–	–	Посоревноваться с Ухурой (мост)
3	3	3	3	Пройти на третий экран карты
5	5	5	5	Получить Камень Стражей
5	5	5	5	Получить подарок из Центра Мира
–	–	–	3	Достать цветок голубой орхидеи
–	–	–	6	Опустить цветок в Пруд Мира (ночью)
–	–	–	5	Положить цветок на подставку в Дереве

Паладин	Воин	Маг	Вор	Действие
–	–	–	10	Провести Ритуал Посоха
3	8	8	3	Пройти на четвертый экран карты
3	8	8	3	Освободить Ману
8	8	8	8	Взять завязнувше в меду перо птички
3	3	3	3	Отдать перо Аптекарю
3	3	3	3	Отдать фрукт ядовитых лиан Аптекарю
3	3	3	3	Отдать воду из Пруда Мира Аптекарю
3	3	3	3	Отдать Аптекарю подарок из Центра Мира
4	4	4	4	Встретиться с вором в центре базара
–	–	–	8	Показать вору Знак Воров
10	10	10	10	Начать экзамен в Храме Секхмет
10	10	10	10	Ответить на все вопросы
5	5	5	5	Оказаться достойным пророчества
2	2	2	2	Спросить Лайбона про **magic drum** (Барабан)
2	2	2	2	Спросить Лайбона про **Spear** (Копье)
7	7	7	7	Спросить Выжившего пропр**Peace mission**
8	8	8	8	Во время третьей встречи отправить вора к Ракишу
6	6	6	6	Купить столько **dispel potion**, сколько продадут (вы получите их бесплатно
2	2	2	2	Прослушать вечернюю сказку для Симбани
15	15	15	15	Расколдовать пленника (точнее, пленницу)
3	3	–	–	Отдать рог динозавра Лайбону
5	5	–	–	Использовать лиану на копье (первый тест)
8	8	–	–	Помочь Юзуфу
5	5	–	–	Добежать до деревни
5	5	–	–	Победить в бросках копья по движущейся мишени
5	5	–	–	Победить в единоборстве на мосту
–	–	–	8	Забраться в хату Лайбона
–	–	–	8	Достать Барабан Магии
2	2	2	2	Спросить Ухуру про **marriage**
2	2	2	2	Рассказать Ракишу о последних событиях
9	9	9	9	Отдать Лайбону выкуп за невесту
2	–	–	–	Спросить Ухуру о подарках
3	3	3	3	Дать пленнице бусы
3	3	3	3	Дать пленнице статуэтку леопарда
3	3	3	3	Дать пленнице отборный кинжал
3	3	3	3	Закричать (когда за вами будет следить девушка в лесу)
–	–	4	–	Получить заклинание **Lightning**
8	8	8	8	Поговорить о мире (**tell about peace**) — во время третьей встречи в лесу
3	3	3	3	Приятно провести вечер (автоматически)
–	–	6	–	Произнести **Magic Staff**
–	–	6	–	Произнести **Reversal**
–	–	6	–	Произнести **Calm**
–	–	6	–	Произнести **Open**
–	–	6	–	Произнести **Juddling Lights**
–	–	6	–	Произнести **Dazzle**
–	–	6	–	Произнести **Levitate**
–	–	10	–	Кинуть в демона **dispel potion**
–	–	–	5	Закинуть магическую веревку на хижину
–	–	–	5	Кинуть мяса черному леопарду
–	–	–	8	Пройти по веревке
–	–	–	5	Освободить обезьяну
–	–	–	10	Взять копье

Паладин	Воин	Маг	Вор	Действие
20	20	–	20	Рассказать Вождю Леопардолюдей об ужасах войны (**tell about war**)
20	20	20	20	Вернуться в деревню Симбани (автоматически)
14	14	14	14	Отдать Вождю Леопардолюдей Барабан Магии (вручную или автоматически)
–	25*	–	–	Воин, возможно, превращается в паладина (теперь вы можете заработать очки, помеченные <*>)
20	20	20	20	Начало Конференции Мира
3	3	3	3	Согласиться на прогулку с Ману
8	8	–	–	Забраться по дереву (с помощью или без нее)
–	–	8	–	Произнести **Levitate**
–	–	–	8	Использовать веревку
–	5	–	–	Взять в руки лестницу
3	–	3	3	Убедить Ману
3	3	–	–	Убедить обезьяну устроить мост (**tell about rope**, **tell about bridge**)
10	10	10	10	Пробраться через водопад
–	3	–	–	Добраться до Запретного Города
–	–	–	5	Подняться и взять Опал
–	–	5	–	Использовать **Fetch** и достать Опал
8	8	8	8	Вставить Опал в Глаз
7	7	–	–	Убить демонов
–	–	6	–	Произнести **Calm**
–	–	6	–	Произнести **Open**
–	–	–	5	Смазать дверь маслом
–	–	–	5	Взломать замок на двери и пройти в нее
3	3	3	3	Зайти в тюремную комнату
10	10	10	10	Использовать **Dispel potion** на демона
3	3	3	3	Зайти в Комнату Зеркал (автоматически)
3	3	–	–	Убить горгулью
–	–	–	10	Пройти по веревке
–	10	–	–	Кинуть Копьем в демона
–	–	10	–	Произнести **trigger**
–	–	–	20	Кинуть в демона магической зацепкой
20	20	–	–	Разбить Шар щитом
–	–	20	–	Разбить Шар чарой **Force Bolt**
25	25	25	25	Конец игры
Итого:				
476	500	485	473	

Приколы из игры Quest for Glory 3

В гостинице Тарны сидит Глупый Клоун из Quest for Glory 2.

Там же, в гостинице Тарны вы обнаружите Оливера — одного из программистов игры. Это парень с горой еды и банкой кока-колы.

Лось на базаре — собственность департамента собственности фирмы Sierra.

Продавец оружия продает ножи из игры The Dagger of Amon Ra и лук из игры Laura Bow.

Оставьте огонь в саванне гореть, и вы прочтете пару смешных сообщений.

Зайдите в аптеку Салима и сядьте. Теперь зажгите трубки вашей зажигалкой и возьмите их в руки три раза. Дети! Не пытайтесь повторить это дома!

Черного дрозда, присутствующего во всех играх серии Quest for Glory (если вы играете за вора) можно купить на базаре у Джанка Дилерса.

Heroes Quest 4: Shadows of Darkness

Приключения для героев 4: тени тьмы

Издатель	**Sierra On-Line**
Производитель	**Sierra On-Line**
Год выпуска	**1994**

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Операц. система	**версия для DOS, версия для Windows**
Объем	**1CD 11 Мб RIP 10 Мб ZIP**
Графика	**низкое разрешение**
Ролики	*отсутствуют*
Задние планы	*все рисованные*
Оперативный 3D синтез	*не используется*
Управление	*мышка и клавиатура*
Особые требования	*отсутствуют*

РЕЙТИНГ

Суть игры	*наш изрядно возмужавший герой продолжает приводить окружающий мир в порядок известными лишь ему методами*
Мир игры	*царство готических ужасов и Великих Древних*
Тип игры	*тот же гибрид квеста и ролевика*
Атмосфера игры	*мрачно-героическая*

Графика	*очень на уровне*
Звук	
атмосфера	*не слишком*
музыка	*хорошо*
шумы, эффекты, голоса	*хорошо*
Концепция	*очень хороша*
Заставка	*почти нет*

Оригинальность	
на сегодня	*никакой*
на момент появления	*никакой*
кроме игр той же серии	*очень оригинально*
Сюжет	
игровой мир	*прекрасно*
предистория	*неплохо*
вживаемость в процесс	*вполне*
набор вооружений	*так себе*
общее впечатление	*хорошо*
Жестокость	*нет почти*

Очень хорошее продолжение сериала.

Особо не замечено.

Весьма рекомендуется.

общий
рейтинг

Итак, уважаемый герой Спилбурга, ты наконец-то (пройдя аж трижды через воду, огонь и медные трубы) достиг последней из существующих на данный момент игр знаменитой серии. Путь твой был запутан и тернист, однако ты здесь — и это уже кое о чем говорит! Так иди же смело вперед, тебя ждут великие дела, ибо приключения продолжаются, и если ты все еще на стороне Добра, то миру явно пригодится та скромная лепта, что ты сможешь внести в творящееся безобразие. Какова она будет — зависит только от тебя!

Кто знает, что тебя ждет? Ведь Зло невозможно искоренить (иначе откуда взяться героям?), и оно, временно запрятавшись в глубине мрачной Нави, где нет места свету и радости, а царит вечный хаос, так и норовит вылезти наружу. И похоже, усмиренное совсем недавно тобой, оно вернулось, и вернулось по-крупному...

Дело явно попахивает самими Древнейшими, которые были всегда... Не стоит продолжать — ты знаешь о Них так же мало, как и все смертные. Чувствуешь ли ты дрожь в коленках, герой? Да, тебе предстоят действительно серьезные испытания, ведь придти в Мордовию и встать на пути самого Авоозла — задача нешуточная. Авоозл... тот, кто спит, тот, кто олицетворяет Тьму. Обитатель пещер, молчаливый и разрушительный, возможно, собрат самой Великой Шаб Нигурат... да кто ты такой по сравнению хотя бы с этими нагнетающими священный ужас звуками Их имен? А может, ты — всего лишь часть чьего-то черного плана?

Тут явно нужно разобраться! В конце концов Великих и Древнейших будить вовсе не обязательно — а то ведь, чего доброго, могут и на самом деле проснуться. А тех, кто почувствовал себя Единственным и Неповторимым Будильником Для Древнейших (жить, наверно, надоело), можно и огреть лопатой по голове! Главное, побольше нехороших людей поубивать, вампиров там всяких, да и интереса своего не забыть — выйти из воды сухим и в полных хитах. А мы в этом поможем, чем сможем — так что, не так уж все и плохо, не правда ли?

Но не стоит пока говорить о тайнах борцов с Древним Ужасом. Скажем лучше о чем-нибудь приятном, скажем о графике в этой замечательной игрушке, поскольку она явно достойна внимания. Ведь сейчас мы, откормленные до отвалу всевозможными SVGA-шными квестами совсем позабыли старую добрую VGA-шную графику — так вот, вспомните-ка старину. Данная игра — прекрасный пример того, что не все то золото, что SVGA... Так что посмотрите на нее, окунитесь в неповторимую атмосферу западнославянского средневековья, рассмотрите милых персонажей, эту 'галерею свихнувшихся типов' — быть может, в каком-нибудь тупо ухмыляющемся горбуне вы обнаружите сходство с каким-нибудь своим близким знакомым!

Ну а пока что ваш персонаж оказался в некой подозрительной пещере, и голова его забита горой любопытных вопросов типа "а где это я нахожусь?", "а что я тут вообще делаю?" Вскоре он выйдет из пещеры и осознает, что вернуться назад и исследовать место своего прибытия уже не сможет. А потом он добредет до города Мордовия, и пойдут трудовые геройские дни. Да, он поможет обитателям долины (по крайней мере, некоторым), хотя, честно говоря, его помощь будет чаще приносить смерть, чем жизнь. Потом он раскопает некоторые мрачные тайны культа Авоозла, и даже обнаружит почти все жуткие Ритуалы. Эти свитки обладают магической силой и способны в нужное время и в нужном месте вызвать Повелителя Зла обратно в наше измерение. Как вы сами понимаете, этим поиском будут издалека руководить неведомые темные силы, которые хотят лишь возвращения своего Хозяина. Сможет ли ваш герой противосто-

ять их влиянию? Что произойдет после того, как последний Ритуал будет приведен в действие? Что испытывает к вам главный (главная) Темный Повелитель — презрение к слабому смертному? Отстраненное уважение к ценному оружию? Ненависть к противнику? Или даже любовь? Нити интриги в Мордовии запутаны. И распутать их сможете только вы.

Поскольку QfG4 — это пока что последняя (и самая популярная) игра в серии, мы повторим здесь полное описание интерфейса, всех способностей и заклинаний нашего героя. Надеемся, вам пригодится этот справочник!

Интерфейс

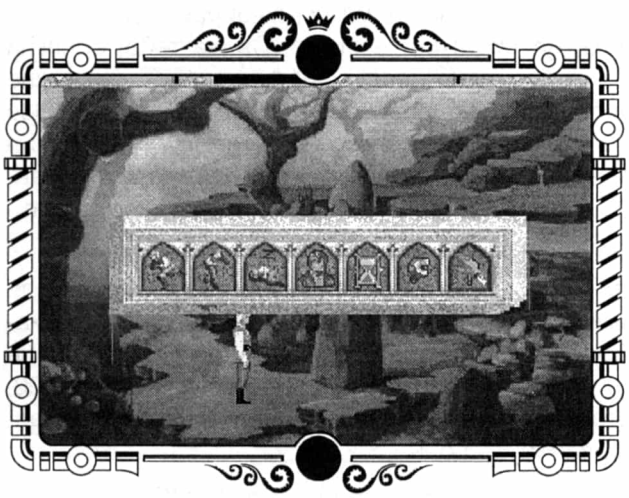
Основа интерфейса QfG4 — обычный **point-and-click**. Вы выбираете иконку из меню в верхней части экрана, и ваш мышиный курсор превращается в движущийся вариант этой самой иконки. Вы наводите этот курсор на нужный предмет, щелкаете левой кнопкой мыши, и ваш герой выполняет действие:

Иконка '**Ноги**' — идти в указанном направлении.

Иконка '**Глаз**' — посмотреть на указанный предмет.

Иконка '**Рука**' — сделать что-то с указанным предметом (открыть дверь, поднять камень, нажать кнопку). Для некоторых предметов выдается дополнительное меню, в котором вы можете выбрать, что именно вы собираетесь сделать (скажем, открыть дверь, выбить ее, взломать замок или проверить ее на ловушки).

Иконка '**Рот**' — если вы наводите ее на какого-либо персонажа, то вам выдается список вопросов, которые вы можете ему задать ("А что ты знаешь о Тьме?"). А если вы наводите этот курсор на себя, то можете как-либо сообщить что-то что-нибудь всем окружающим. ("Я принес тебе лекарство").



Меню выбора действий.

Иконка '**Маленькая звезда**' — подменю специальных действий:

'**Бегущие ноги**' — перейти на бег.

'**Крадущиеся ноги**' — попытаться двигаться осторожно (для этого вам понадобится иметь ненулевое значение параметра **Stealth**).

'**Пузырьки Zzzz**' — отдохнуть или (ночью) заснуть на остаток ночи.

'**Лицо героя**' — посмотреть на параметры вашего персонажа. Красным отмечены те, которые изменились со времени последней проверки.

'**Песочные часы**' — посмотреть на небо (показать текущее время).

'**Гимнаст**' — попытаться прыгнуть в указанное место. Для того, чтобы эта иконка вообще появилась в меню, нужно иметь ненулевой параметр **Acrobatics**.

Иконка '**Большая звезда**' — выбор заклинания. Вы можете посмотреть на параметры заклинания (иконка '**Глаз**'), прочитать одно из них ('**Рука**') или выйти из этого меню.

Иконка с изображением предмета — Это тот предмет, который вы выбрали в своей сумке. Вы можете использовать его на какую-либо часть изображения (скажем, деньги — на цыганку).

Иконка '**Сумка**' — посмотреть на содержимое своей сумки. Вы можете рассмотреть предмет (иконка '**Глаз**'), взять его в руку и подготовить к использованию (иконка '**Рука**') или выйти из этого режима. Теоретически, можно использовать один предмет на другой — но на самом деле эта возможность в QfG4 вам почти никогда не понадобится.

Иконка '**Системное меню**'. Вы сможете записать игру, восстановить ее, выйти в DOS, получить рекламную информацию о фирме Sierra и настроить игровые параметры: уровень детализации изображения (на современных компьютерах установите на максимум), громкость звука, скорость передвижения героя и аркадная сложность.

Способности героя

Как и в любой уважающей себя CRPG, в QfG4 ваш герой будет иметь несколько параметров, которые в целом определят его сущность. Со временем некоторые из этих параметров будут улучшаться (ухудшаться, колебаться — как повезет). Для того, чтобы посмотреть на свои параметры, вам необходимо будет выбрать иконку героя из меню дополнительных команд.

Основные параметры персонажа — это его имя и его класс. Имя вы выбираете полностью самостоятельно — если вы захотите, с вами будут общаться в стиле "Слава тебе, великий Полный Дегенерат! Как хорошо, что ты спас нашу долину от бандитов!" А вот класс вам нужно выбрать один из трех — воин, маг или вор. Любой класс подразумевает некоторые начальные значения параметров, а также то, с каким оборудованием вы сможете работать (скажем, любимые инструменты воина — щит и меч, а вора — кинжалы и отмычки). Кроме этих трех указанных классов, вы сможете импортировать из QfG3 героя-паладина. В QfG4 невозможно создать или превратиться в подобного рыцаря Чести.

Остальные параметры — это ваши... умения, навыки в каком-либо занятии, физическая или ментальная характеристика. Например, параметр **Magic** — это то, насколько хорошо вам знакома магия. **Strength** — это ваша сила. **Agility** — ловкость, верткость. **Weapon Use** — ваше умение обращаться с оружием. И так далее. Каждый такой атрибут меняется от нуля до 400. Нуль означает, что герой вообще не разбирается в соответствующем деле — например, у стандартного воина **Pick Locks** (умение открывать замки) — ноль.

Кроме того, у вас есть три постоянно меняющихся параметра — здоровье (**Health**), бодрость духа (**Stamina**) и магические силы (**Magic** или **Mana**). Они могут принимать значения от нуля до некоего максимума, который зависит от других параметров (см. описание **Health**, **Stamina** и **Magic**). Чем больше у вас, к примеру, **Health**, тем вы здоровее. Ударит вас монстр — **Health**

упадет. Поспите ночку — поднимется обратно. Если хотите восстановить его побыстрее, выпейте **Healing Potion**.

Вы не ограничены теми начальными значениями параметров, которые вы получите после выбора класса. У вас есть еще 100 дополнительных очков, которые вы можете при генерации распределить между параметрами (то есть 20 раз подряд добавляете по 5 очков к любому параметру). При этом вы можете даже получить несколько умений, которые вам, в принципе, вообще не полагаются. Да-да, самый необразованный ворюга может иметь ненулевой **Magic** и раскидываться во все стороны заклинаниями! Правда, все имеет свою цену — за приобретение нового умения вам придется заплатить 10 единиц и, таким образом, за 15 единиц вы приобретете умение, значение которого будет составлять всего лишь 5. Значит, во время игры придется его как следует потренировать...

Типы персонажей и то, как они разбираются с дверьми

Воин

Умеет хорошо драться, хорошо метать кинжалы и прочие предметы, предназначенные для убийства на расстоянии. Умеет парировать и уворачиваться от ударов. В общем, является прекрасной боевой машиной и ничего больше не умеет. Встав перед закрытой дверью, некоторое время с силой подергает ее за ручку, а потом разбежится и со всей силы протаранит ее головой. "А еще он туда ест".

Паладин

В принципе, то же самое, что и воин. Но его учили, что повсюду нужно распространять Добро и Мир. Поэтому у него есть кое-какие полезные силы — лечение, Щит Чести, чувствительность к опасностям... Встав перед закрытой дверью, некоторое время с силой подергает ее за ручку, а потом разбежится и со всей силы протаранит ее головой. Затем он задерет глаза к небу под углом 45 градусов, наложит на себя руки и вылечит шишку на лбу. А потом, выкрикивая первомайские лозунги, побежит разбираться с тем, кто стоял по ту сторону двери!

Вот такие вот характеристики у вашего героя.

Маг

Основное умение — знать кучу полезных заклинаний и применять их по мере необходимости. Зато, если у него кончится мана, то его ценность в бою резко опустится вниз. Парировать удары он не умеет, способен лишь уворачиваться от них. Закрытую дверь он попросту откроет заклинанием.

Вор

Не особо крут в драках, не знает магии, но зато натренирован в применении своих физических способностей. Прекрасно уворачивается от ударов в бою, умеет неслышно красться, вскрывать замки, лазить по отвесным стенам и метко швырять подвернувшиеся под руку предметы. Закрытых дверей для настоящего вора попросту не бывает — еще не придумали такой замок, который нельзя было бы вскрыть.

Умения персонажа

Strength (сила)

Сила — основной параметр любого персонажа. В принципе, маги могут некоторое время жить с небольшой силой — но даже самый продвинутый маг в конце концов будет вынужден сражаться без своих заклинаний. От силы зависят почти все боевые умения — чем больше ваша сила, тем легче вы попадаете в противника, тем больше повреждений наносите ему за один удар, тем легче вам уклониться от удара или парировать его... Кроме того, максимальный груз, который вы можете тащить на себе, также ограничен вашей силой. Когда вы превысите это значение, вам об этом сообщат — и, пока вы не выкинете из своего ранца что-нибудь ненужное, все ваши боевые параметры будут сильно уменьшены. Обидно умереть из-за того, что во время битвы сгибался под тяжестью лишних десяти камешков... Сила имеет шанс увеличиться в любой ситуации, в которой вы предпринимали какие-либо физические действия (атаковали, увертывались, бегали, работали).

Кроме того, сила влияет на ваше максимальное здоровье — впрочем, не так сильно, как 'живость'.

Intelligence (интеллект)

Теоретически, ум (интеллект) — основа существования магов. Но на самом деле он им далеко не так уж и нужен. Это даже несложно понять: для того, чтобы тараторить одни и те же заклинания на протяжении всей игры, особого ума не надо. В самой популярной RPG-системе AD & D, кстати, ум тоже никак не влияет на то, как вы читаете чары — он влияет только на то, сколько и каких чар вы можете изучить. Ну, а в играх QfG все чары учатся автоматически... Интеллект имеет (небольшой) шанс увеличиться в тех ситуациях, когда вы его применяете — то есть когда своевременное действие позволило вам получить пользу (или увернуться от неприятностей). Кроме того, интеллект довольно часто увеличивается, когда вы используете заклинания.

В общем, единственная заметная польза от **Intelligence** — это то, как он влияет на максимальный 'объем' вашей маны. Впрочем, хотя он и влияет, но гораздо слабее, чем **Magic** — параметр, отвечающий за глубину ваших познаний в магии.

Agility (верткость)

Этот последний из троицы 'основных' параметров нужен в основном ворам. В общем, даже ворам он нужен не более, чем интеллект — магам. Дело в том, что все возможные кражи в QfG4 запланированы (и вы сможете всего два раза забраться в чужой дом), а вот битвы с

монстрами происходят почти на каждом шагу. Так что в результате и маги, и воры вынуждены тренировать воинские параметры ничуть не меньше своих собственных. Да, конечно, верткость слегка влияет на ваши шансы успешно сломать замок, пройти бесшумно, уклониться от удара, но... Не так уж часто вам придется это делать. Ловкость имеет шанс увеличиться каждый раз, когда вы ее для чего-то используете. Простейший способ ее натренировать — это во время битвы часто переключаться между тремя направлениями атаки (выше, ниже, средне).

Верткость влияет на вашу максимальную 'стамину' — чем вы вертлявей, тем большее количество времени вам потребуется, чтобы устать как следует.

Vitality ('живость')

А вот это — фактически один из главных боевых параметров (вместе со **STRENGTH** и **WEAPON USE**). От того, насколько много у вас жизненных сил, зависит не так уж и много: всего лишь максимальные значения здоровья и 'стамины'. Тем не менее, это влияние очень ощутимо. А ведь, в конечном счете, количество вашего здоровья — самая важная характеристика героя в QfG: когда у вас кончается здоровье, вы попросту умираете. 'Живость' может возрасти каждый раз, когда вы теряете здоровье или тратите стамину.

Luck (удача)

Как и всегда в RPG, удача — параметр, про который вообще ничего явно не сказано. Будь у вас удача хоть 5, хоть 100 — все равно вы сможете наносить одни и те же удары, читать одни и те же заклинания... Но разница между удачливым и неудачливым персонажем заметна невооруженным взглядом. Что тут можно с уверенностью сказать? Ничего. Возможно, иногда бывают такие ситуации, когда неудачник пропустит удар, а удачливый — отобьет. В общем, старайтесь сражаться побольше, и ваша удача будет исправно ползти вверх. Во всяком случае, если повезет...

Magic (магия)

Понимание теоретических принципов магии. Если у вас **Magic** равен нулю, то вы никогда не сможете прочитать заклинание. Если же у вас ненулевой **Magic**, то он достаточно быстро будет подниматься — хотя это зависит от того, насколько часто вы пользуетесь магией. Значение **Magic** напрямую влияет на 'объем' вашей маны.

Communicate (разговорчивость)

Умение договориться с человеком о чем-то важном — к примеру, о цене на товар. Честно говоря, никаких примеров полезности этого умения в QfG4 мы привести не можем. Скорее всего, эта способность — всего лишь пережиток от 'базарного' прошлого в QfG2 и QfG3.

Weapon Use (применение оружия)

Ваши навыки в применении оружия проверяются каждый раз, когда вы пытаетесь кого-либо проатаковать. Конечно, точность ваших ударов в аркадном поединке имеют большое значение, но она — всего лишь модификатор к вашему **Weapon Use** и крутости защиты вашего соперника. К примеру, если вы имеете **Weapon Use** 150, но хорошо деретесь с клавиатуры, то вы сможете при должном везении в начале игры завалить пару ревенантов подряд — но выходить на **Wrath**'а просто не имеет смысла. С другой стороны, когда у вас будет максимальный

Weapon Use (400), вы сможете просто не смотреть, куда бьете, и все равно всегда попадать. Естественно, **Weapon Use** имеет шанс увеличиться каждый раз, когда вы проводите атаку по своим недругам.

Parry (парирование)

Умение отбивать атаки — это исключительно прерогатива воинов (и тех, кто решил потратить очки на это умение). В общем-то, обычному игроку (не виртуозному кнопкодавителю) должно быть не особенно важно, как отбиваться от атак — уклоняться или парировать. Все равно нужно определить направление, с которого придет атака, и нажать соответствующую кнопку. Хотя, возможно, знатоки оружейного дела и найдут какой-то смысл в выборе одной из тактик избежания ударов...

Dodge (уклонение от ударов)

Ох, если бы уклонение 'с клавиатуры' всегда было бы успешным... Мало успеть отодвинуться от рубящего меча или страшной пасти монстра. Нужно еще и иметь достаточный **Dodge** — иначе заклинание или лапа чудища все равно зацепят вас и снимут полагающееся число пунктов здоровья.

Stealth (крадучесть)

Это умение определяет, насколько хорошо вор (или примкнувший к ним) умеет красться на цыпочках. Если у вас ненулевой **Stealth**, то вы можете в любой момент перейти на 'осторожный' шаг по команде **SNEAK** (или выбрав соответствующую иконку в меню 'вспомогательных' команд). После этого вы, возможно, будете двигаться достаточно тихо, так, чтобы вас никто не услышал. А вот насколько велика эта возможность, как раз и зависит от значения параметра **Sneak**.

Pick Locks (вскрывание замков)

Это умение определяет, насколько хорошо вы умеете ковыряться в замках с последующим их взламыванием. Конечно, это почетное занятие потребует еще и хорошую отмычку (а еще лучше, набор инструментов).

Throwing (кидание)

Вы можете кидаться такими вещами, как кинжалы и камни. Успех подобных действий зависит только от значения **Throwing**.

Climbing (лазание)

Умение лазать по стенкам. Для большинства стенок есть некое число, которое определяет, начиная с какого значения **Climbing** герой может по ним забраться. Лазайте побольше — и ваш **Climbing** будет постепенно увеличиваться.

Acrobatics (акробатика)

Умение ловко прыгать и ходить по веревке. В предыдущих играх это умение рассматривалось как некое очевидное следствие способностей **Agility** и **Stealth**. А в QfG4 его выделили в отдельную способность, и при генерации (или импорте) любой персонаж может заказать себе

это специальное умение. Если оно у вас есть, то вы можете им воспользоваться с помощью специальной иконки в подменю 'маленькой звездочки'.

Honor (честь)

Важная для паладинов способность, от которой зависит количество доступных им специальных сил. По мере роста **Honor**'а (и количества 'добрых дел') вы получите такие силы: умение зажигать паладинский меч (правда, сам меч вы получите далеко не сразу), умение лечить себя и других, чувствительность к опасности, Щит Чести.

Прочие параметры

Score (набранные очки)

Стандартное 'количество очков' — естественный атрибут любого сьерровского квеста. В принципе, пытливый игрок может поставить себе цель набрать максимальное количество очков — 500 из 500. Для этого стоит говорить со всеми обитателями долины Спилбурга, выполнять все возможные действия (причем именно так, как положено делать вашему классу), и вообще доводить все до максимума. Кроме того, нужно проделать все 'специфические' вещи для своего класса: воин должен убить хотя бы по одному из каждого типа монстров (кролики, Черновые маги и так далее), паладин — помочь всем, кому только можно помочь, маг — приобрести все заклинания (включая **Hide**), вор — пробраться в воровскую гильдию и помочь шефу.

Health (здоровье)

Количество единиц здоровья (хитов), которые у вас остались. Когда здоровье упадет ниже нуля, ваш несчастный персонаж умрет, а вы увидите стандартный сьерровский dialog-box "**Restore**, **Restart**, **Quit**". Вывод? Когда у вас мало здоровья, избегайте стычек с монстрами и прочих занятий, в которых с вас снимают хиты. Лучше выпить лечебное зелье или просто где-нибудь отдохнуть. Да что там говорить — потребность в выживании настолько же естественна, как и то, что дважды два — четыре.

Максимальное количество здоровья зависит от физических параметров по формуле

MaxHealth=Strength*1/3+**Vitality***2/3.

Stamina (стамина)

Мера того, сколько у вас осталось сил — то есть долго ли еще вы можете продолжать активные действия без отдыха. Стамина тратится каждый раз, когда вы шевелитесь — бегаете, уклоняетесь от ударов, машете оружием или руками, и восстанавливается, когда вы отдыхаете. В принципе, хорошо накачанный воин может и вообще не уставать — то есть, хиты он будет терять гораздо быстрее, чем стамину. Но поначалу вы будете довольно быстро уставать, и вам придется периодически отдыхать или воспользоваться специальным зельем.

Максимальное количество стамины зависит от физических параметров по формуле

MaxStamina=Agility*1/2+**Vitality***1/2.

Magic (магия, мана)

Запасы вашей 'магической силы'. Произнесение любого заклинания требует, чтобы вы потратили на него определенное количество маны (сколько именно — зависит только от заклинания). Мана постепенно восстанавливается, но это происходит гораздо медленнее, чем 'зарастание' здоровья и стамины. Поэтому довольно часто вам придется добавлять себе маны, покупая и выпивая **Magic Potion**.

Максимальное количество маны зависит от ментальных параметров по формуле

MaxMana=Intelligence*1/3+**Magic***2/3.

Старые заклинания

Боевые чары

Zap — требует затраты 3 единиц маны; из HQ/QfG1.

Применение **Zap** позволяет зарядить кинжал небольшим электрическим зарядом, который при ударе по монстру... Правильно, нанесет чуть больше повреждений! **Zap** можно применять и до боя (заряд с кинжала никуда не исчезнет), и во время сражения (хотя на чтение ритуальных слов потребуется время, а монстр стоять на месте и терпеливо ждать не собирается...)

Flame dart — требует затраты 5 единиц маны; из HQ/QfG1.

Огненная стрела, которая летит туда, куда указано, и поджигает свою цель. Ее можно использовать в бою либо тогда, когда вам просто нужен огонь.

Force bolt — 6 единиц маны.

Это заклинание создает шар из магической энергии, который ударяет в то место, в которое укажет маг. Он может 'отлетать', ударившись об объекты, и в некоторых случаях может удариться несколько раз, пока не потратит всю свою энергию. И, наконец, самое главное — **Force bolt** можно (и, конечно же, нужно!) использовать как боевое заклинание. Он намного сильнее старого **Flame dart**. В начале игры вы будете, конечно, использовать в основном уже натренированный **Flame dart** — но не забывайте тренировать **Force bolt** на не особо сильных монстрах, и в результате вы наверняка не пожалеете о затраченных усилиях!

Lightning (10 единиц маны) — из QfG3.

Аналогичное **Flame dart** и **Force bolt** заклинание, использующее электричество для нанесения повреждений своей цели. Оно редко используется, кроме как в сражениях с монстрами. Тем не менее, возможность ударить куда-либо электрическим разрядом и снять все статическое электричество вполне может когда-нибудь неожиданно пригодиться.

Dazzle — требует затраты 3 единиц маны; из HQ/QfG1.

Dazzle попросту ослепляет оппонента — некоторые (гоблины, скажем) попросту не могут ничего делать в слепом виде (кроме как подставлять свой мягкий животик под ваш клинок), более крутые (тролли) продолжат вас атаковать, но станут при этом значительно слабее. С точки зрения классических CRPG такое воздействие называлось бы 'жертва получает минуса к шансам на попадание'. В QfG4 практически все монстры иммунны к этому заклинанию.

Прочие чары

Detect Magic — требует затраты 2 единиц маны; из HQ/QfG1.

В результате **Detect Magic** вы будете получать скупую информацию о направленности магического поля в окружающей местности, типа: "магии здесь нет", "магия здесь повсюду", "вы чуете сильный источник магии у себя над головой", и так далее. Иногда, впрочем, **Detect Magic** позволит вам увидеть вещи, спрятанные от невооруженного глаза с помощью магии (то есть, попросту говоря, невидимые).

Open — требует затраты 2 единиц маны; из HQ/QfG1.

Сущность производимого эффекта полностью соответствует названию: на малом "уровне натренированности" вы сможете только открывать то, что открывается, ну, а затем сможете отпирать замки, поднимать тяжелые камни, раздвигать воды реки... Полезная вещь, правда?

Trigger — требует затраты 3 единиц маны; из HQ/QfG1.

С помощью **Trigger** вы сможете управлять заранее наложенными заклинаниями — считайте, что это что-то вроде 'пульта дистанционного управления'. Например, вы сможете 'отключить' защитный кустик, который закрывает проход в дом Бабы Яги. Главное, помните — **Trigger** не создает новые чары, а управляет существующими!

Fetch — требует затраты 5 единиц маны; из HQ/QfG1.

Fetch вызывает появление небольшого 'силового кольца', которое долетит до указанного вами места, вытащит там какой-нибудь маленький предмет (к примеру, кольцо, перышко, свиток...) и притащит обратно. Грузоподъемность 'кольца' зависит от того, насколько вы натренируетесь в **Fetch**...

Calm (Успокоить) — требует затраты 4 единиц маны; из HQ/QfG1.

Основное применение **Calm** — возможность успокоить агрессивного монстра. Только учтите: это у вас получится только тогда, когда монстр еще не добежал до вас. Если вы произнесете **Calm** во время битвы (в QfG4 это просто невозможно из-за использования специального боевого интерфейса), он вскоре действительно успокоится и начнет преспокойненько объедать с вас лакомые кусочки... Когда вы натренируетесь, **Calm** сможет успокаивать также 'неодушевленные' стихии — огонь, бурю, вихрь...

Levitate — 7 единиц маны; из QfG2.

Это заклинание позволит вам с помощью одной только силы своего разума двигаться в воздухе вверх и вниз — правда, оно не дает вам двигаться в стороны, пока вы находитесь в 'подвешенном' состоянии. Пока заклинание работает, оно постоянно снимает с вас ману. Когда мана закончится, вы, само собой, упадете на землю.

Reversal — 8 единиц маны; из QfG2.

Это мощное заклинание на некоторое время создает вокруг вас невидимый барьер, отражающий чужие заклинания. Правда, отражаются лишь те заклинания, которые нацелены на вас лично (**Force Bolt** или **Polymorph Other**, например).

Juggling lights — 8 единиц маны; из QfG3.

Это заклинание не применяется в QfG4. Тем не менее, вы всегда можете посмотреть, как ваш герой жонглирует красивыми разноцветными огоньками и пожалеть, что тьму Авоозла нельзя разрушить таким простым заклинанием...

Summon Staff — 5 единиц маны.

Когда Посох Эраны признает вас (во время столкновения с феями), в вашей памяти появится это заклинание (оно должно быть знакомо вам по QfG3). Использовав его, вы сможете в любой момент призвать к себе магический Посох. Пока он находится в ваших руках, он увеличивает ваши магические силы: все произнесенные вами заклинания будут действовать в два раза сильнее обычного, и притом не будут вам стоить ни одной единицы маны — вся энергия придет из Посоха. Кроме того, появится одно дополнительное специфическое 'заклинание Посоха' — **Resistance**. Но... как всегда, есть и но. Во-первых, Посох не действует во время 'ближнего боя'. Так что придется вам при каждой встрече с врагом выбирать: либо постоянно отбегать и стрелять в монстра заклинаниями, либо драться с ними как всегда — и обойтись без 'плюсов' Посоха. И во-вторых, есть одно запретное заклинание (**Trigger**), которое ни в коем случае нельзя произносить, держа в руках Посох. Если вы все-таки попробуете нарушить этот запрет, ваша 'палочка' взорвется... прихватив с собою вас!

Новые заклинания

Glide (12 единиц маны).

Это заклинание подарит вам доктор Краниум, искренне считая, что демонстрирует фальшивку. С помощью **Glide** вы сможете скользить по поверхности воды. Заклинание постоянно снимает с вас единицы маны, так что остерегайтесь битв в этом состоянии. Если вы и выиграете поединок, но останетесь без маны — призом за победу для вас станет почетное право утонуть...

Protection (7 единиц маны).

Вы найдете это заклинание в Садике Эраны. Оно читается перед битвой и помогает защитить себя от физических атак.

Aura (8 единиц маны).

Это заклинание вам подарит Магда, цыганка. Оно обеспечит достаточную защиту для вашей жизненной силы, чтобы ее не могли отсасывать мертвые существа (особенно **wraith**'ы).

Hide (6 единиц маны).

Эту чару вам подарит Баба Яга. Используйте ее, когда решите уйти от битвы с монстром: он попрыгает около того места, на котором вы исчезли, и убежит. Любое ваше движение прекратит действие заклинания.

Frostbite (15 единиц маны).

Это заклинание вам выдаст Катрина (мол, нечего гулять по Мордовии без защиты...) В принципе, это просто еще одно, более сильное боевое заклинание. От предыдущих его отличает использование силы холода. С помощью **Frostbite** очень легко заморозить потоки воды и прочих жидкостей.

Ritual of release (20 единиц маны).

Этому заклинанию вас научат феи. Фактически вы произнесете его только один раз (перед Посохом Эраны, с Таней и Тоби), да и то 'на автомате'.

Resistance (10 единиц маны).

Это заклинание можно использовать только с посохом в руке. Оно защитит вас от враждебных заклинаний, связанных с элементами: огнем, холодом и так далее.

Ритуалы

Ритуал Рта — У вампиров в замке. Перед началом игры Катрина использует его, чтобы открыть рот Авоозла и открыть вам дверь из Пещеры. Когда вам понадобится зайти в Пещеру во второй раз, она снова прочтет его (на этот раз в вашем присутствии).

Ритуал Костей — В Камне Осьминогов.

Ритуал Крови — В монастыре, появляется после того, как вы напьетесь ядовитого Вина Видений.

Ритуал Дыхания — У Бабы Яги.

Ритуал Чувств — В глубине Поганой Болотины, в могиле Безумного Монаха.

Ритуал Сердца — У **wraith**'а к югу от кладбища (для воинов, паладинов и воров). У Королевы Фей (для магов).

Ритуал Сущности — У Священника Зла в глубине пропасти (в начале Пещеры).

Персоналии

Авоозл, Темное Существо (**Avoozl, Dark one**) — обитатель пещеры (или эти пещеры и есть Авоозл?) Источник всего ужаса, которым пропитана Долина Мордовии.

Катрина, Темный Мастер — она вызвала вас сюда. Первоначально она хотела всего лишь использовать вас как элемент своего темного плана по вызову Авоозла... но неожиданно обнаружила в себе чувства, которые должны были бы давно умереть вместе с телом.

Ад Авис — бывшая жертва вампира Катрины, ваш противник из QfG2 восстал из смерти и присоединился к своему хозяину. Сейчас он будет злобно смотреть на вас и постоянно брюзжать о смерти и отмщении... Добром это не кончится!

Пьотир — когда-то он, паладин, бросил вызов Тьме в Мордовии и помог Эране в Пещере. Когда Эрана не вернулась, он решил отыскать все Ритуалы... и, ничего не добившись, сгинул.

Эрана — колдунья-фея, которая в свое время проделала тот же маршрут, что и вы. Но ваш герой на своем пути оставляет разве что трупы врагов и благодарных горожан, а Эрана повсюду творила специально благословенные уголки природы, в которых любой желающий мог отдохнуть и/или насытиться. В Мордовии она напала на Авоозла и застряла в его измерении. Вас еще заставят ее спасать...

Королева Фей — она почему-то считает, что посох Эраны принадлежит ей. Это извращенное желание обуславливает все ее поступки. А если бы не это, то она могла бы даже показаться хорошенькой...

Магда — цыганка, старшая в таборе. Умеет профессионально гадать на картах и иногда видит вещие сны.

Дэви — цыган, сын Магды. Любит гулять там, куда его не пускает мамочка.

Игорь — могилокопальщик с извращенным чувством юмора.

Доктор Краниум — городской сумасшедший ученый.

Баба Яга — ваша старая приятельница из QfG1. Она больше не занимается большой политикой, но до сих пор любит вкусно поесть.

Костяная Башка — любимый череп Бабы Яги. Глаза ему идут... но теперь он стесняется лысого черепа!

Главный Вор — маленький и незаметный проныра, который потрогал то, чего не надо было трогать. Теперь половина его тела превратилась в гигантскую форму маленького и незаметного (обычно) создания.

Дмитрий — честный бургомистр, сын паладина Пьотира. В общем, типичный сказочный персонаж.

Юрий — трактирщик.

Белла — жена трактирщика. Она до сих пор не может оправиться после пропажи дочери. Кстати, бывалые люди говорят, что в некоторых версиях игрушки Белла умеет танцевать: после того, как вы спасете могильщика (и Белла начнет отвечать на ваши вопросы), нужно подождать за столом. Подождать достаточно долго.

Таня — мертвая дочка Юрия и Беллы. Нынче отращивает зубки в Замке Боргов. Само собой, ее можно найти только по ночам.

Тоби — горилла, друг и защитник Тани. Готов отдать за нее жизнь.

Борис — стражник на воротах замка (днем). Бывший муж Ольги.

Ольга — страшная на вид продавщица городского магазина.

Николай — страдалец, постаревший от горя с тех пор, как потерял свою ненаглядную Анну.

Незамысловатая сельская девушка.

Анна — эта девушка как-то раз пошла в лес за ягодами для Доктора Краниума. К сожалению, она не дошла — то ли толкнул кто, то ли ягодку решила попробовать... Так и стоит теперь в лесу по ночам, людей пугает.

Джанос — пылкий молодой человек, жених Элиссы. Когда она в ночь перед свадьбой отказала ему в своих ласках, он решил утопить суженую. С тех пор лежит в могиле, копит злобу и ждет паладина, чтобы отыграться на нем.

Элисса — невинно убиенная дева. Ныне сидит в озере и пытается заманить честных людей к себе в руки (и на дно).

Гном ("Punny Bones") — несчастный, лишенный юмора. А вот не надо шутить над Бабой Ягой — она и сама умеет!

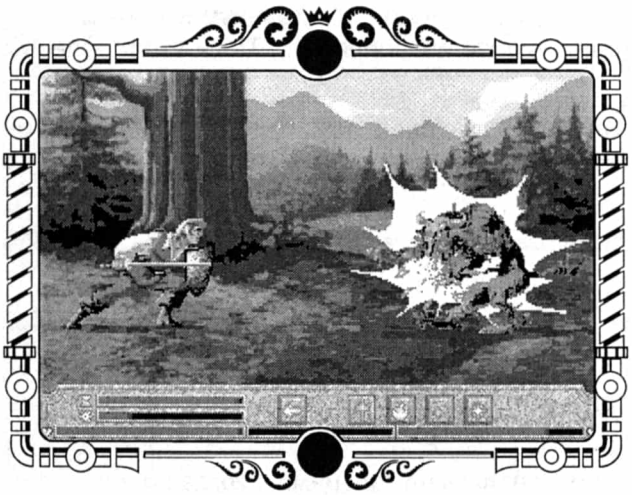
Горожане — три завсегдатая таверны, которые появляются там каждый день после заката. Юмористы и говорят всегда по очереди.

Гектор — гексапод-на-стене, умеющий потешно шевелить щупальцами... когда по нему попадают кинжалом!

Система боя

В QfG4 авторы опустились до реализации полностью аркадного боя. Вы сможете ходить взад-вперед, прыгать, наносить удары, выпускать магические заклинания в обычном и "особенном" виде. Эти заклинания будут лететь вперед (совсем как выстрелы героев в каком-нибудь Captain Comic), а противник сможет перепрыгнуть их, вовремя нагнуться, нейтрализовать встречным заклинанием или принять на грудь — как захочет. И у вас тоже будут точно такие же возможности. Более того, у героев появились так называемые 'специальные атаки' (ну совсем как в Mortal Combat и прочих аркадных мордобилках) — 'яростные наскоки', которые быстро изматывают героя, оставляют его совершенно незащищенным, но зато наносят немалые повреждения противнику. Если хотите, можете изучить систему управления битвой с помощью мыши — может быть, вы даже найдете, как провести эти самые 'специальные атаки'. Ни один известный нам игрок в QfG4 даже не пытался управлять боем самостоятельно — это скучно, неудобно и совершенно неинтересно. Подскажем только, что 'усиленные' заклинания получаются, если достаточно долго продержать нажатой кнопку, соответствующую этому заклинанию. Усиленные чары хороши, например, тем, что сметают на своем пути все неусиленные чары противника.

Но все-таки обычно игроки в QfG4 останавливаются на варианте 'тактической битвы'. Ваш персонаж самостоятельно сражается с монстром, используя при этом свои параметры, такие, как **Agility** и **Intelligence** (а не скорость мышки и разумность того, кто сидит перед экраном!) При этом вы, как игрок, можете управлять сражением, только настраивая четыре параметра: агрессивность (**Aggressiveness**), использование магии (**Magic Use**), защита (**Defence**) и специальные атаки (**Special attacks**). Чем выше первый параметр, тем яростнее будет атаковать ваш герой. Агрессивный персонаж будет стараться подойти к монстру и изо всех сил колотить его мечом (кинжалом), неагрессивный — держаться на расстоянии. Примерно аналогично работает защита: защищаясь, персонаж будет пытаться перепрыгнуть летящие в него заклинания и блокировать атаки монстра. Не надо думать, что это всегда полезно: чаще всего "спасительный



"Там на неведомых дорожках...".

прыжок" лишь помешает вам проводить свои собственные атаки и закончится как раз на только что подлетевшем заклинании. Смысл двух других параметров очевиден: чем они больше, тем с большим 'удовольствием' герой будет читать заклинания (использовать специальную атаку).

В начале игры стратегия выставлена отдельно для каждого типа монстров. Чаще всего вам стоит оставить эти установки 'по умолчанию'. Но иногда их нужно изменить: к примеру, если вы нападете на **wraith**'а без заклинания **aura**, то не можете позволить себе читать заклинания и уворачиваться на них. Выставьте **Aggressiveness** на максимум, все остальное на минимум, и надейтесь, что вы окажетесь сильнее!

Монстры

Летучие мыши

Обычно прилетают по нескольку штук, вьются рядом с героем темным облаком и налетают по одной. Вдобавок ко всему они еще и ядовиты — первый же укус отравит вас. Гнусные твари.

Кролик-убийца

Маленький, белый, пушистый, с окровавленным носиком... Это сказочное существо как будто только что сбежало со съемок "Монти Пайтона". Если подобная тварь нападет на вас, лучше всего стоять на месте и ждать, пока она не подойдет поближе. Не пытайтесь стрелять в него заклинаниями: бесполезно.

Ревенант

Этот полутруп медленно выкапывается из могилы посередине какого-нибудь экрана и пытается на полусгнивших ногах добраться до вас (и, само собой, сожрать вас живьем). Пожалуй, это самый простой монстр в игре — тем более, что даже сильно ослабленный герой сможет с легкостью убежать от него. К тому же в карманах ревенанты носят хоть небольшие, но деньги.

Черный маг

Один из самых гнусных гадов. Он способен кидать в вас заклинаниями и создавать магический щит — защиту против ваших чар. Лучше всего сражаться с ним 'на автомате'. Зато у него всегда есть деньги — одна-две кроны.

Виверна

Крайне неприятная летучая тварь, весьма сильная и к тому же плюющаяся в вас ядом. Никаких сокровищ с собой не носит.

Некротавр

Жалкая, омерзительная и притом полусгнившая свинья. Типичный 'самый крутой' монстр QfG — много возни и никакой пользы.

Wraith

Древние духи зла. Они сидят на определенном месте и появляются только по ночам. Когда вы увидите, что на экране ночью возник камень, а из него выползает красная точка, вертится вокруг камня и медленно превращается в жуткое зеленое привидение, знайте — вы встретились с **wraith**'ом. Эти ночные твари будут отсасывать у вас жизнь одним лишь своим присутствием. В принципе, сильные герои могут успеть убить слабеньких **wraith**'ов до того, как из них улетучится жизнь. Но вообще-то лучше всего перед сражением прочитать заклинание **Aura** (или использовать амулет Магды). В любом случае постарайтесь скорее приблизиться к монстру и вступить в ближний бой. Победив **wraith**'а, обязательно покопайтесь под его камнем — там могут быть крайне полезные вещи, которых вы больше нигде не найдете. В разных могилах призраков (и разными типами персонажей) вы сможете выкопать, например, улучшенную кольчугу (**platemail armor**), магические мечи, кинжалы, лечебные пилюли, Ритуал Авоозла, топор (эта радость достанется обычным воинам) и, конечно же, кости человеческие в большом количестве.

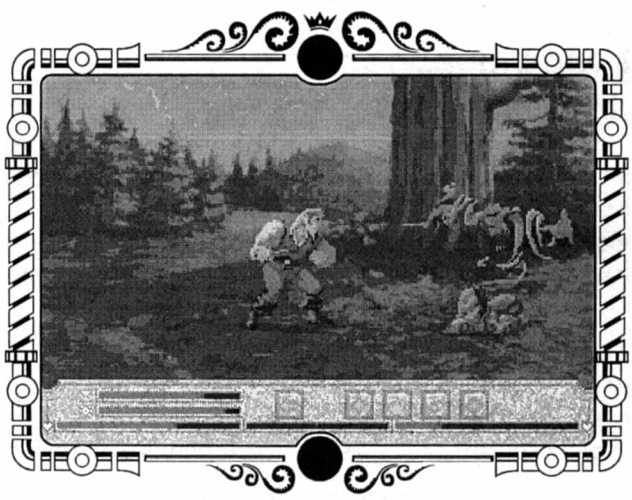
Деньги

Мордовия, конечно, не могла обойтись без своей валюты. Вы будете носить в карманы кроны и копейки (**Crown** и **Kopecks**). В одной кроне 100 копеек... Все как обычно.

Начало

Очнувшись, вы окажетесь в черной пещере. И все. Никаких предметов. Никакого понятия о том, кто и зачем вас сюда затащил. И, главное, ни малейшего желания оставаться в этом жутком, темном и пахнущим древним Злом месте!

Но сперва вам придется обыскать пещеру и отыскать в ней те предметы, без которых вы как герой не способны к дальнейшему существованию. Ну подумайте: разве можно прожить хоть секунду, не имея в кармане кинжала, огнива, денег и 'вечного факела'? Обыщите всех скелетов ('кликая' на них курсором в виде руки) и алтарь. Когда все богатства мертвецов перекочуют в ваш карман, используйте ножик на факел (он загорится), открывайте мембрану на выходе из пещеры ножом и выходите отсюда. Уф!



Неожиданная встреча с немертвым туристом.

В следующей пещере все так же пахнет злом — но по крайней мере уже не так темно. Возможно, здесь вы найдете еще какие-либо полезные предметы: воины обнаружат лежащие в уголке щит и меч, маги — деньги и кусок парусины, ну, а ворам на этот раз ничего не достанется. Возможно, после того, как вы присвоите себе эти вещи (или пройдете мимо того места, на котором они могли бы лежать), на вас нападут летучие мышки ('бэддеры'). Разберитесь с ними и выходите из пещеры.

А теперь вам придется как-то перебраться через пропасть. Да, конечно, в пропасти бушует ураган, внизу шевелится что-то с щупальцами, а веревка того и гляди оборвется... Но что поделаешь, жить-то хочется! Если вы — воин или паладин, можете повиснуть и перейти пропасть, держась за веревку руками. Не бойтесь, она выдержит — вот выдержите ли вы?... Маг может развернуть парусину над головой и перелететь через пропасть, прочитав **Levitate**. Ну, а вор по определению умеет ходить по натянутым веревкам (**walk tightrope**) — собственно, вы только что сражались с Демоном-Магом в QfG3 и применяли именно эту способность своего героя!

Вот и все. Вы почти вышли из склепа. Дверь (точнее, пасть) за вами тут же захлопнется... Не правда ли, приятно осознать, насколько ужасное место вы только что оставили позади? Выслушайте, что вам скажет 'тихая крестьянская девушка' Катрин и выходите на свежий ночной воздух Мордовии. Лучше уж смрадное болото, чем пещеры Темного Авоозла!

Впрочем, не спешите уходить — а то потом придется возвращаться в это малоприятное место. Перед уходом внимательно осмотрите Арку. На ней начертаны восемь Символов, указывающие на правильный порядок семи Ритуалов Пробуждения: Рот, Кости, Кровь, Дыхание, Чувства, Сердце, Сущность. Восьмой Символ — это похожий на паука Знак Тьмы, Авоозла. Что особенно приятно, этот Знак — не обычный рисунок, а вполне осязаемый предмет, который можно снять с Арки и забрать с собой. Возьмите его — он вам пригодится еще не раз перед тем, как сгореть в Ритуале Костей.

Город Мордовия

Площадь

Главное, что бросается в глаза любому, кто войдет в Мордовию — холм, в который воткнут жезл. Стоит попытаться забрать себе эту ценность, как в ушах раздастся голос: "Вот что должен я сначала сделать: жертвоприношение ради любви"... от такого интересного предложения любая рука сама собой разожмется! Судя по всему, желающих принести себя в жертву ради любви здесь пока что не нашлось. Ну ничего, погодите немного: в игру вступил герой, так что он скоро организует наплыв желающих!

Вы можете спать прямо на площади, не беспокоясь о безопасности. Конечно, в таверне все же намного теплее, мягче и вообще пристойней — но, увы, все цивилизованные гостиницы закрываются после полуночи. Так что, если вы не успеете к закрытию таверны (и не захотите влезать через окошко), можете смело отправляться на площадь.

Для паладинов городская площадь имеет особое значение: каждую ночь на площади им будет являться призрак мордовийского паладина, Пьотира. Он с удовольствием озадачит своего 'преемника' заданиями по благоустройству окружающей мордовской среды. Большинство этих заданий и так выполняет любой герой, но некоторые появляются только у паладинов:

– В первый раз Пьотир просто сообщит вам о своем существовании и заметит, что вы как паладин просто обязаны в точности выполнять его указания и очищать страну от призраков Зла. А то покоя вам не будет.

В ярком солнечном свете деревня выглядит не такой уж убогой.

– Для начала вам, возможно, поручат помирить сторожа замковых ворот Бориса и его жену Ольгу. Это не так уж и сложно — просто придется немного побегать. Для начала зайдите к Ольге (продавцу в магазине), поговорите с ней обо всем, о чем сможете, затем зайдите к Борису (у входа в замок, днем) и спросите обо всем у него. Затем возвращайтесь к Ольге и расскажите ей о существовании Бориса, она ответит нечто презрительное, и вы сможете передать ее слова Борису. Таким образом, за несколько таких пробежек к замку и обратно вы как следует научитесь служить передаточным звеном ('**hero-mail**'?) и заодно помирите супругов.

– Самым любопытным, пожалуй, является 'русалочий квест'. После того, как вы поговорите с русалкой, Пьотир пошлет вас спасать ее от кошмара не-смерти. Эта часть игры доступна только паладинам — все остальные не смогут даже начать поиск лекарства и смогут только любоваться русалкой! Итак, для начала поговорите с цыганами по этому поводу. Они сообщат вам секрет: оказывается, вам потребуется пройти через три легендарных Этапа Развоплощения Русалок. Сперва нужно, чтобы водяная тварь поняла, что происходит, и вспомнила, кто она такая и как умерла. Этот этап выполняется легко: просто найдите на кладбище элиссину могилу (**Elyssa**) и расскажите русалке о своей находке. Во-вторых, могилу неверного любовника нужно прочистить щеткой, в которую впутаны волосы жертвы. Попросите у русалки волосы (**Hair**), вплетите их в магазинную щетку и используйте ее на могилу Джаноса (**Janos**). Если вы решите провести ритуал ночью, то сможете лично набить морду призраку этого нехорошего человека... зато днем вы обойдетесь без битв. И, наконец, в-третьих : нужно выполнить желание жертвы, то, чего ей больше всего хотелось в жизни. А хотелось ей, оказывается, большой и чистой любви. Н-да... целовать такую милочку сможет только паладин. Так ему и надо. Ну, зато за этот последний акт некрофилии вы получите немалую прибавку к своей чести...

– Рано или поздно Пьотир вспомнит о своей последней битве и о неубитом пока гнусном призраке (**wraith**'е). Он попросит вас закончить свою работу. Что ж, почему бы и нет? Этот призрак — один из самых серьезных противников в игре. Вы найдете его, пройдя от кладбища 'вниз до упора'. Если вам удастся уничтожить нежить (героем-паладином, конечно), под камнем вы найдете 150 золотых крон, Ритуал Крови и (наконец-то!) огненный меч Пьотира.

– Когда вы выполните это задание, Пьотир попросит вас рассказать о мече Дмитрию, бургомистру. Не бойтесь, пьотирский сынок не отнимет у вас драгоценное оружие! Просто зайдите к Дмитрию в дом и скажите про **sword**.

– Предпоследним заданием будет спасение маленькой Тани, дочки владельца таверны. О том, как провести Ритуал Судьбы с Таней и ее волосатом другом, написано в описании Замка Боргов.

– И, наконец, когда вы выполните все, что от вас требовалось, Пьотир предложит вам изучить Тьму, войти в нее и уничтожить ее источник. То есть, попросту говоря, закончить игру.

Сладкая мечта патологоанатома.

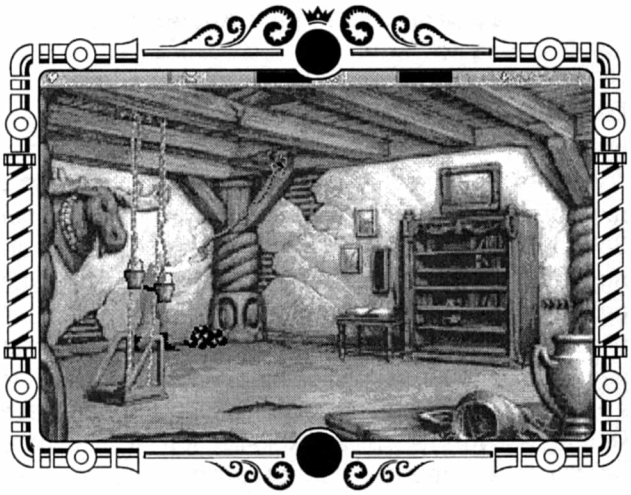
Заброшенная гильдия приключенцев

Когда-то здесь (совсем как в Спилбурге из HQ) был процветающий центр любителей приключений. Они приходили сюда, тренировались, общались друг с другом, совершенствовались в своих любимых искусствах... Последним посетителем был паладин Пьотир (**Piotyr**) и его друзья. Они составили дружную компанию, которая помогла Эране загнать Черное Существо во внешние пространства. К сожалению, в процессе изгнания Эрана также перенеслась куда-то в иные миры. Пьотир поклялся довести до конца борьбу с влиянием Тьмы на Мордовию и отправился искать (и уничтожать) Ритуалы Зла. Насколько ему это удалось, неизвестно — впрочем, большую часть этих ритуалов вы рано или поздно найдете. Судя по всему, он успел только начать битву с **wraith**'ом к югу от кладбища... а о заклинании **Aura** (или об амулете?) не позаботился. Так ему и надо.

Вход в здание Гильдии закрыт на ключ. Тем не менее, вам никто не помешает поступить с дверью так же, как и со всеми остальными деревянными препятствиями — выломать или взломать замок (увы, произнести соответствующее заклинание днем у вас не получится — горожане, видите ли, не любят магию). Если вам немного стыдно использовать грубую (или негрубую) силу в пределах относительно цивилизованного города, можете подойти к бургомистру Дмитрию. После того, как вы посмотрите на запертую дверь, в вариантах разговора с ним у вас появится '**Adventurers' Guild**'. Задайте ему этот вопрос, и он вам совершенно бесплатно подарит ключ.

В Гильдии вы найдете несколько полезных тренажеров — для всех классов. Прежде всего следует отметить книжную полку. Любой герой найдет на ней что-то новое для себя. В частности, воины и паладины смогут прочитать руководство по лазанию "('**Climbing Skills**')" и получить способность **Climbing**, даже если раньше не обладали им. Все персонажи, использующие магию, получат немало полезной информации в книжке "**Creative Casting**" — после ее прочтения их магические способности резко увеличатся. А вот для воров на этой книжной полке ничего особенного не найдется — впрочем, они еще начитаются всяких полезных брошюр в Воровской Гильдии.

Кроме, так сказать, специализированной литературы, всем персонажам стоит прочитать книгу под названием **"Hero's magazine"**. Ее содержимое якобы полностью совпадает с документацией, которая лежит в коробке с игрой (и поэтому не выводится). Следовательно, вам как игроку эта книжка вообще не нужна — но вспомните, что ваш герой, теоретически, только что появился в Мордавии и ничего не знает об окружающей местности. Содержимое книжки ему очень поможет в приспособлении к реальностям локального Равенлофта...



А лось с упреком смотрит со стены.

Прочитав "**Essential Exercise**", вы научитесь пользоваться тренажером, стоящим в левом нижнем углу Гильдии. Впрочем, если этой книжки на полках нет, не обращайте внимания — вы все равно можете работать с тренажером. Вы же все-таки не полный идиот, которому всегда нужны инструкции! Принцип прост — встаньте на дорожку и двигайте грузы туда-сюда, пока не устанете. Отдохните и снова принимайтесь за работу. Если вам покажется, что упражнение стало для вас чересчур легким, увеличьте вес (видите, в углу стоят тяжеленные гири?) Таким образом вы сможете быстро поднять свои основные физические параметры — силу и выносливость. Постарайтесь каждый день хотя бы часок уделять упражнениям, и под конец игры вы с легкостью будете побеждать агентов Зла целыми пачками!

Посмотрев на потолок, вы заметите вбитый туда крюк. А прямо под крюком валяется джентльменский набор любителей приключений — веревка с зацепкой на конце. Жаль, конечно, что магических зацепок на этот раз вы не получите. Но, в конце концов, самая обычная веревка в умелых руках может творить чудеса. Осталось только превратить ваши руки в умелые, не так ли? А вот для этого здесь и вбит крюк — для тренировки начинающих лазальщиков. Сами понимаете, в игрушке, в которой параметры персонажа могут доходить до 400, жалкая сотня, которую получат воины и паладины, прочитав книжку — попросту ничто. Так что им придется как следует натренироваться в лазаньи по веревке до крюка, прежде чем попытаться применять свои знания на практике. В общем, когда вы сможете долезть по веревке до потолка, можете считать, что готовы полазать вволю по стенкам и веревкам Мордовии. Только не забывайте каждый раз отвязывать веревку и забирать ее с собой!

Рядом с книжным шкафом на стене висят различные стеклянные ящички. Хотя большая часть этих украшений вас не должна волновать, кое-что полезное там все-таки есть. А именно, ящичек с прекрасным мечом и надписью: "В случае необходимости выдавить стекло". Если вы — воин или паладин, так и поступите. Скорее всего, никаких трудностей у вас не возникнет. Ну, а маги и воры могут попросту забыть про этот ящик. В конце концов, меч им вообще не нужен.

И, наконец, под ящичками находится любимое украшение любой гильдии (и любой серии QfG), а именно — летопись. Естественно, она предназначена исключительно для того, чтобы вы

оставили в ней свой автограф. Кроме того, можете прочитать записанные там хроники сражений Пьотира со Тьмой.

Воровская гильдия

Если вы — вор, то вам совершенно необходимо отыскать тайную воровскую гильдию, которая спрятана в заброшенной гильдии героев (где же еще?). Для начала зайдите в обычную гильдию, поднимите веревку (если до сих пор этого не сделали) и зацепите ее за кольцо в потолке. Заберитесь наверх и посмотрите на рисунок рядом с кольцом. Насмотревшись на эти каракули, ваш герой сделает логичный вывод: нужно поискать под столом. И действительно, встав рядом со столом на колени, вы обнаружите там еще один секретный рисунок. На рисунке будут изображены четыре покосившихся 'крючка' и четыре цифры от 1 до 4. Теперь присмотритесь к вешалке (у правого края экрана) и установите на ней точно такую же комбинацию крючков. При этом вам, возможно, помогут номера с предыдущей картинки — они указывают, в каком порядке следует устанавливать крючки. Когда вы будете нажимать на череп, соответствующий цифре 1, все четыре крючка поменяют свое положение. Добейтесь, чтобы крючок над черепом встал в 'правильное' положение, и переходите к черепу номер 2 (крючок номер 1 уже не изменится). И так далее...

Когда вы выставите правильную комбинацию, за картиной на стене откроется проход в Гильдию Воров. А там специально для вас уже подготовлено задание-упражнение. Что ж, постарайтесь выполнить его, а попутно вы получите некоторое количество полезных навыков и предметов.

Для начала рассмотрите плакат на стене (рекламный листок серии "А ты записался в Воровскую Гильдию?") Он отличается от прочей подобной макулатуры тем, что на нем прикреплена самая настоящая идентификационная карточка. Заберите ее и поищите под решеткой на полу. Ну конечно же, туда, куда обычно бросают только мусор, эти умники-воры засунули ручку от сейфа. Вот так-то, запомните на будущее. Теперь откройте большие двойные двери в верхней части Гильдии, воспользовавшись карточкой. Почитайте книги с книжной полки, и вы научитесь различать большую часть немагических ловушек, а также получите начальные сведения о воровском языке жестов. Вставьте ручку в сейф и наберите кодовое слово **FILCH** (на 'вертушке' написаны только буквы **A**, **C**, **E**, **G**, **I** и **K**, так что, скажем, вместо F переведите колесико на черту между **E** и **G**). Возьмите из сейфа пять кинжалов и отмычку (наконец-то!).

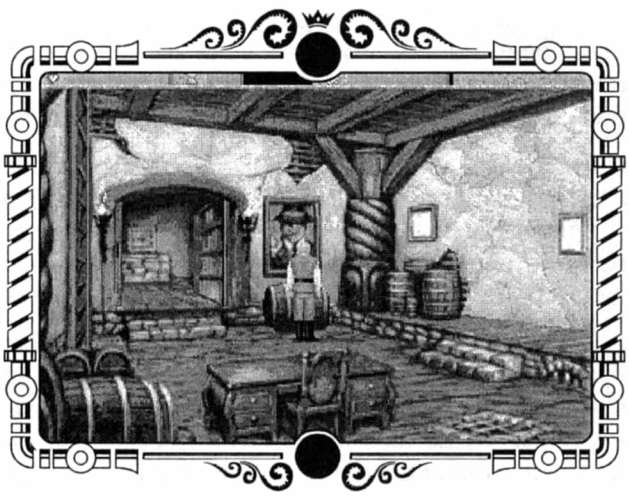
Вскройте ящик стола, предварительно осмотрев его на предмет ловушек (и сняв мешочек с ядовитым газом). В нем вы найдете набор воровских инструментов (в который положите хорошо послужившую вам отмычку), три кинжала и толстую книжку, содержащую дневник Главного Вора. Основное содержимое книги (кроме типичных для Мордовии упоминаний о 'жутких штуковинах с щупальцами') — это короткий стишок, рассказывающий о тяжестях жизни хороших девочек. На самом деле эти странные слова — не более чем ключ к одному из замков Гильдии Воров. Обратите внимание на первые буквы слов и выпишите их в виде квадрата 'три на три' — **B** означает 'голубой' (**blue**), **Y** — 'желтый' (**yellow**), **G** — 'зеленый' (**green**) и **R** — 'красный' (**red**).

Под белыми картинками справа и слева находятся два сейфа Гильдии. Вы можете взломать их, не обращая внимания на облака ядовитого газа — в конце концов, зелья для лечения яда вам достаются бесплатно от Доктора Краниума. Но если вы захотите сделать свою черную

работу как можно чище, попытайтесь ликвидировать ловушки. Для этого вам нужно будет выставлять на квадрате 'три на три' ровную линию (по вертикали, по горизонтали или по диагонали), состоящую из клеток одинакового цвета. Клетки будут постоянно мигать, и вы сможете зафиксировать состояние одной из них кликом мыши. Эта простенькая задача не имеет никакого отношения к квадрату, который вы нарисовали по указаниям дневника Главного Вора! В этих сейфах лежат только обыденные вещи — деньги, лечебное зелье, зелье для лечения яда и так далее.

Когда вы закончите заполнять свои карманы богатствами Воровской Гильдии, можете начать поиски бывшего владельца этих богатств. Он находится за секретной дверью, которая открывается с помощью специальной спрятанной панели. Отодвиньте одинокую бочку, стоящую рядом с двойными дверями, введите код из дневника и вступайте в дружескую беседу с Главным Вором Мордовии. Вот так-то вот! Оказывается, этот глупец собирался выкрасть из Черного Монастыря статую (совершенно непонятно, зачем), схватился за нее голыми руками... и превратился в то жуткое существо, с которым вы будете разговаривать! Пока что Глава Воров не скажет вам ничего полезного, кроме того, что где-то существует секретный проход в замок, и что вы должны обокрасть кого-нибудь в городе хотя бы ради проверки своих воровских способностей (напомним, что последний раз вы забирались в дом простого человека в QfG2, и с тех пор вас заставили несколько раз прослушать мозгопромывательный курс Ракиша-паладина).

После того, как вы продемонстрируете Главному Вору свои способности, вломившись в дом несчастного Николая (или бургомистра, если хотите), он 'милостиво разрешит' вам помочь ему превратиться обратно в человека. Понимаете ли, 'подобное лечится подобным', так что вам нужно принести в Гильдию статую таракана из подвала Монастыря Зла, ту самую, которая в свое время, собственно, и изменила облик нашего страдальца. Что ж, это не так уж и сложно — сходите в Монастырь и возьмите статую. Она лежит в маленькой нише справа от большой статуи (той, которая изображает некое существо с множеством щупалец). Правда, если вы попытаетесь взять 'злого таракана' руками, вас ждет та же судьба, что и незадачливого ворюгу. Мораль? Не нужно к ней прикасаться руками. Купите в магазине 'мешок для покупок' (**shopping bag**) и аккуратно стряхните статую в него. Вернитесь в Гильдию Воров и отдайте свое приобретение несчастному тараканочеловеку. Он, естественно, тут же превратится в обычного человека и поклянется как можно скорее забросить злосчастную статую куда-нибудь подальше. Ну и зря! Неужели воры не могут использовать средство для превращения человека в таракана и наоборот? Эта статуя могла бы вызвать революцию в методах работы домушников... но, увы, не судьба.



Портрет кисти неизвестного мастера.

В Воровской гильдии есть секретный выход. Если вы пройдете мимо Главного Вора до правого края экрана, то выйдете из-под моста у ворот города. Этот путь, к сожалению, односторонний — то есть вернуться вы не сможете. Возможно, у почтенных воров древности и находилось какое-нибудь применение этому секрету — но у вас его, к сожалению, не будет. Никто и никогда не станет мешать вам выходить из города нормальным, человеческим путем.

Храм Зла

Для того, чтобы начать исследование Храма Зла, нужно для начала как минимум туда зайти. Проще всего залезть через окошко: забраться (кликнуть курсором-рукой на окно), если вы воин, паладин или вор или прочитать **Levitate** ночью, если вы маг. Главная дверь охраняется огромным и злобным пауком. Впрочем, вы легко пройдете мимо него, если предварительно покажете ему Знак Авоозла, взятый в пещере. Что касается двери, то открыть ее также можно лишь с помощью Знака. Прикоснитесь им к двери и заходите внутрь. Кстати, покинуть Храм вы также сможете либо через дверь, либо через окно. Правда, если не показали пауку Знак и пролезли рядом в окно, то выйти в дверь вы уже не сможете. Она закрыта, да и вылезать прямо под смертельный укус нашему герою вряд ли захочется...

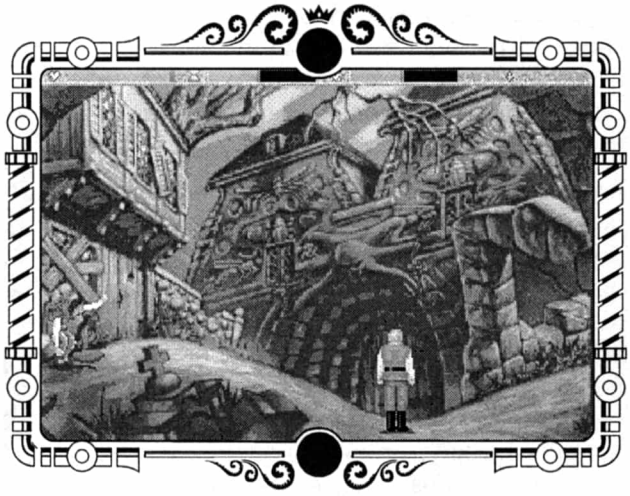
Во "внешней" комнате Храма вы не найдете ничего особенного. Самое интересное — это, пожалуй, иссохшийся Домовой, которого вам придется оживить. Для этого используйте на него сжатую воду (**rehydration solution**), которую вам выдаст свихнувшийся доктор Краниум. Обычная вода здесь, увы, окажется бесполезной: сухая пыль пошевелится, но ожить не сможет. Существо вежливо поблагодарит вас и отвалит восвояси. Ну, а вы сможете продолжить свое увлекательное занятие: исследование обители Зла.

В небольшой нише, прямо над входной дверью, стоит черная птичка. Вы, должно быть, уже привыкли к этой маленькой искусственной бестии, которая населяет каждый QfG... От этой птички вы получите ничуть не больше пользы, чем от всех прочих копий. Тем не менее, попытки добраться до нее станут для вас прекрасным упражнением в искусстве лазания по вертикальным поверхностям. Конечно, если вы — маг, то сможете достать ее с помощью **Fetch**. Но это неспортивно: в конце концов, птичка как предмет совершенно бесполезна, так что единственная польза от нее — возможность потренироваться.

Над входом в монастырь начертаны пять символов Авоозла, указывающие на правильную последовательность пяти Ритуалов — Рот, Кости, Кровь, Дыхание, Чувства. На хватает только двух (Сердца и Сущности). Эти символы могли бы послужить вам подсказкой для решения задачи на Болотине — впрочем, полную последовательность можно с таким же успехом прочесть целиком на Вратах Авоозла в пещере.

На этом возможные развлечения на первом экране заканчиваются. Для того, чтобы проникнуть дальше, вам придется повернуть одну из 'подпорок' рядом с камином, стоящим у правой стены... и пройти прямо под Гектором, хищным шестиногом. Это гнусное создание, безусловно, только и ждет возможности полакомиться вашим тельцем. Впрочем, оно фактически беззащитно против ваших атак. Кидайте в него кинжалами, расстреливайте заклинаниями, пока не сдохнет — в борьбе со Злом все средства хороши! Когда наступит блаженный момент торжества Костлявой, вас об этом известят ("**After you bombard**..."). Внешне шестиног никак не из-

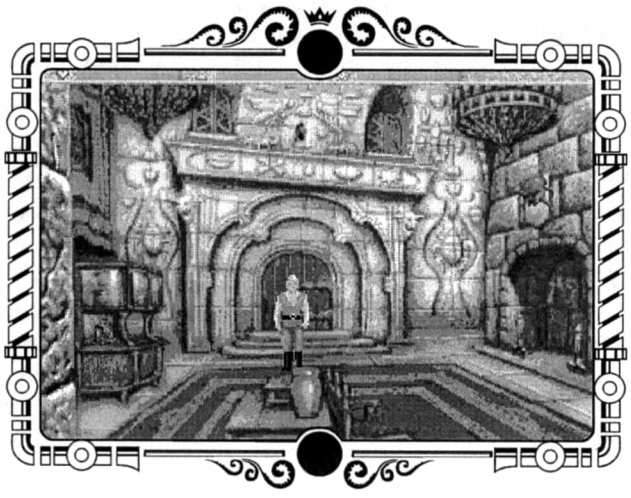
менится... Что ж, если ему все равно, жить или умереть, мы за него выберем второе. Почему бы и нет? А для пацифистски настроенных героев есть и другой путь решения этой проблемы — накормить странное создание чесноком (эту методику можно прояснить у автоматизированной ловушки в доме Краниума, честно ответив на все вопросы из игры "животные" — предоставляем это несложное упражнение на знание английского языка вам).



А где же тут ближайший храм Богини Счастья?

На втором экране (в подвале монастыря) вы сможете насладиться чудным вином, которое пили поклонники Тьмы. Налейте себе немного из бочки, и вы сможете увидеть чудные сны, в которых Авоозл раскалывает гору, поднимается вверх, расправляет свои черные крылья над проклятым миром и... Впрочем, всего этого пока нет. А вы, как почетный искатель черных видений, сможете прибрать к рукам появившийся на полу Ритуал Крови.

В нижней части экрана стоит запертый столик с дневником безумного Амона Тильядо. Воинам придется сломать крышку и сполна насладиться запахом ядовитого газа, установленного в ловушке. Магам лучше отойти подальше и прочитать на крышку **Open**, а ворам — снять ловушку и взломать замок. В дневнике описано, где спрятаны все шесть ритуалов (седьмой Ритуал Сущности даже тогда находился у Священника в пещере Авоозла). Надо сказать, что половина этой информации уже устарела. Баба Яга успела прибрать к рукам Ритуал Дыхания, Катрина — Ритуал Рта. Грегор (об исчезновении которого так сокрушался автор) умер в лесу и в силу свой злобности превратился во **wraith**'а. Ну, а остальные Ритуалы действительно лежат там, где указано.



Пока никто не видит - обследуй камин.

У дальней стены лежит некая темная книга ("Некрофиликон"). Если вы смотрели "Армию Тьмы", то вполне можете себе представить, что произойдет в том случае, если вы вздумаете к ней приблизиться. Правда, вам не повезет так, как повезло Эшу... Так что держитесь от нее подальше. Зато нашего героя может заинтересовать имя Тем-

ного Существа, написанное в круге рядом с книгой. Эта надпись — единственная возможность для игрока узнать это имя (**Avo-ozl**) и открыть с его помощью Камень Осьминогов рядом с пещерой Тьмы.

Когда вы закончите свою работу в Храме, подумайте над тем, не хотите ли вы освободить город от тени Зла? Во всяком случае, для паладинов это станет весьма существенной прибавкой к чести. Просто встаньте на 'верхнем этаже' Монастыря и подожгите ковер (огнивом или заклинанием **Flame Dart**). Ваш герой сам догадается в темпе покинуть горящее здание (через дверь или через окно, в зависимости от того, как он зашел внутрь). Если вы устроите свой пожар днем (пока рядом с Монастырем сидит Игорь), наш свихнувшийся могильщик выдаст вам некую фразу, которую некоторые считают 'самой смешной репликой QfG4'... Попробуйте.

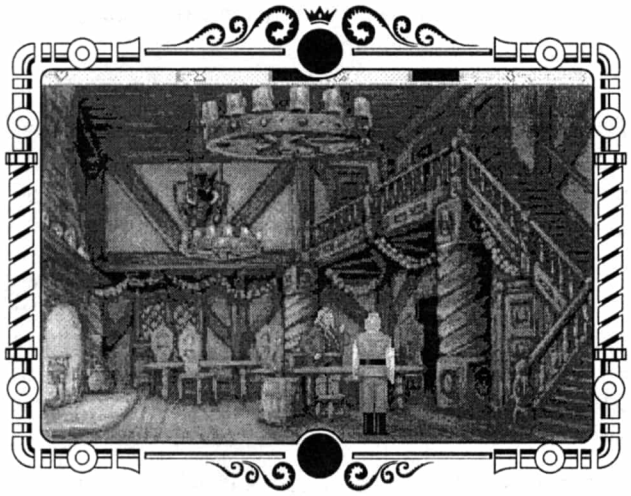
А стены покрыты граффити работы местных некромантов.

Таверна

Что ни говори, а даже героям нужно какое-нибудь постоянное место, в котором можно выспаться в нормальной кровати — хотя бы ради разнообразия. Поэтому ни одна игра QfG не обходится без таверны. Само собой, есть она и в Мордовии. Здесь вы сможете провести ночь, поболтать с тремя местными жителями и вкусно покушать за столом (а не жевать гамбургеры, запивая их лечебным зельем после очередной смертельной схватки!) Кроме того, в Таверне есть свой домовой, своя трагически пропавшая жертва — и даже другие постояльцы. Обо всех этих персонажах вы узнаете позже.

Само собой, бесплатно держать вас в Таверне никто не будет. Здесь нет дружелюбного паладина Ракиша и восхищенной парочки каттов. Так что придется вам платить за стол и за ночлег — 15 копеек за ночь. Впрочем, плата взимается сразу за семь дней вперед и равна 1 кроне в неделю. Видимо, хозяин не умеет умножать либо просто решил уменьшить плату на 5 копеек... Ну, а пока вы платите — заходите, садитесь за стол когда угодно, и хозяйка Белла вынесет вам целую тарелку, полную местной еды. Или поднимайтесь наверх в свою комнату (ближайшую к лестнице) и отдыхайте. Что касается остальных комнат, то во второй, дальней, комнате второго этажа вскоре появится жилец. Та комната, которая находится между ними — пуста, и ей суждено оставаться пустой на всем протяжении игры. Увы. На первом этаже есть две двери — на кухню и в спальню хозяев. Вы не сможете зайти ни в одну из них, хотя, возможно, будете подслушивать разговор в спальне.

Если вы придете в таверну поздно ночью, после полуночи, никто не услышит вашего осторожного стука — и, следовательно, не откроет вам дверь. Но пусть это вас не пугает — в конце



Какой бы ты ни был ловкий и шустрый - не убежишь, когда свалится люстра.

концов, почти наверняка вы уже умеете лазить по стенам или читать **Levitate**, так что без труда сможете залезть в окно своей комнаты (или вылезти из него). Странно — таверна, теоретически, должна защищать постояльцев от зла (во всяком случае, все горожане только об этом зле и твердят). Тогда почему же любой жалкий воришка (колдунишка, паладинчик) способен спокойно залезть туда через окно?

Изредка ваш сон будет нарушаться плачем снизу. Это Белла, жена хозяина, вспоминает свою исчезнувшую дочку Таню и горько плачет. Вам стоит спуститься вниз и подслушать у двери разговор страдающих супругов (**listen at door**). Ну, а затем возвращайтесь в теплую кроватку — досыпать...

Иногда, проснувшись утром в своей комнате, вы найдете записку от Катрины. Она будет назначать вам свидания (у ворот города или у ворот замка) на следующую ночь.

Если как-нибудь ночью вы не станете ложиться спать, а дождетесь полуночи в своей комнате, то сможете встретиться с Домовым. Это уродливое существо живет над камином в общем зале Таверны, омерзительно коверкает несчастную грамматику английского языка и, само собой, приносит обитателям дома удачу. Для вас, как для героя, 'удача' — это очередные задания, которые, увы, придется выполнять. В первый раз Домовой просто поздоровается с вами, расскажет о себе и пообещает в следующий раз поговорить о чем-нибудь более конкретном. Во второй раз — попросит освободить своего высохшего дружка-Домового из Монастыря Зла (для ускорения процесса вы можете сразу после первого разговора зайти в свою комнату и вернуться). В третий раз (когда вы поможете его дружку) — поблагодарит и пообещает 'вскоре вернуться и помочь'.

На самом деле Домовой вовсе не поспешит появляться в четвертый раз. Это чудесное событие произойдет случайно. Возможно, вы получите необходимые наставления на следующую ночь после разборки с Храмом, а возможно, просидите в таверне пару месяцев, ожидая 'чудного мгновения'. Что поделаешь? Выходите каждую полночь из своей комнаты и ждите, ждите... Похоже, что Домовой появится не раньше, чем вы четыре раза погадаете на картах у Магды и подслушаете плач Беллы в комнате трактирщика. Но не радуйтесь — плач этот тоже появляется ничуть не менее случайно.

На четвертый раз Домовой попросит вас помочь дочке трактирщика, Тане. Впрочем, о том, что эта девочка нуждается в помощи, вы, скорее всего, уже будете знать (как минимум из разговоров с самой Таней). Главное здесь то, что Домовой вдобавок к своим словам выдаст вам (разрешит взять) куклу Тани. Она находится в шкафу слева от обеденного стола. С этой куклой вы сможете втереться в доверие малолетнему вампиру и уговорить его прислушаться к вашим словам. Самое обидное здесь то, что четвертый разговор с Домовым — единственный способ

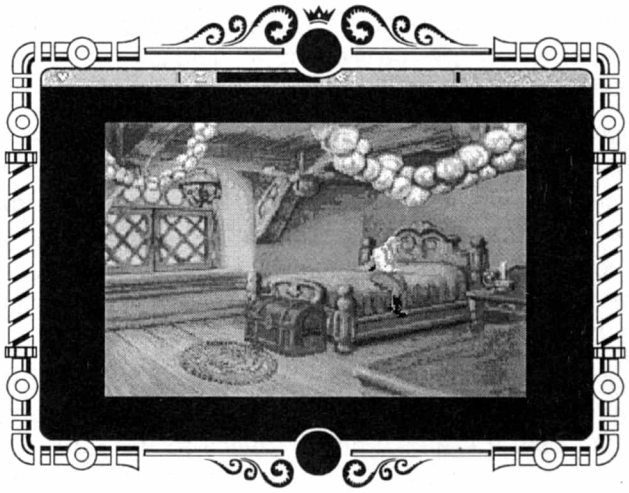
добыть куклу. Даже если ночью вы выйдете в пустую главную залу таверны, вы не сможете ее вытащить из шкафа: за вами все равно якобы будет кто-то наблюдать.

Иногда, отдыхая в таверне, сквозь сон вы услышите чьи-то голоса, обсуждающие вашу судьбу. Женский голос принадлежит Катрине, мужской — Ад Авису, старческий — Эразмусу, а писклявый — Фенрусу. Можете не обращать на них особого внимания, если, конечно, вас не интересует сюжет. В конце концов, вы все равно пройдете весь путь до конца, причем по большей части в качестве послушной куклы (как и хочет Катрина). Другого пути у вас попросту нет...

На третий день вечером до таверны добредет некий Гном и сразу попытается устроить представление. К сожалению, чувство юмора, которое вообще-то считается основным достоинством гномского народа из QfG, у этого несчастного было начисто отобрано. Так что первое представление окажется скорее странным, чем смешным. Но не забудьте поговорить с крестьянами, когда Гном, наконец, заткнется — в сочетании с репликами горе-юмориста их угрюмое ворчание умудряется создать некий комический эффект.

Потом зайдите как-нибудь к Гному (он поселился в комнате по соседству с вашей). Оказывается, он неудачно пошутил над Бабой Ягой, когда та оправлялась после своего поражения в HQ. Само собой, злобная колдунья не оставила обидчика безнаказанным — вот он и бродит теперь по захолустным городкам, пытаясь заново обрести свое потерянное чувство юмора. Учитывая, что по воле судьбы Баба Яга оказалась в той же долине, что и вы с Гномом, нетрудно заключить, кто именно поможет страдальцу найти утраченное. Конечно же, вы! Но начните с того, что обыщите комнату нового постояльца и засуньте резинового цыпленка (с кровати) себе в карман — пригодится.

Когда вы договоритесь с Бабой Ягой (умные люди всегда могут найти общий язык), вернитесь в комнату Гнома и отдайте ему Юмор на Палочке. Он тут же начнет демонстрировать свое новоприобретенное чувство юмора, рассказывать старые анекдоты и поговорки о дварфах (известные всем жителям Земли в польско-мексико-чукотском варианте). Для вас важнее всего тот анекдот, который он расскажет напоследок. Эта 'Абсолютная Шутка' (**Ultimate Joke**) способна заставить кого угодно засмеяться... Кого угодно — даже принца демонов, который как раз собирается испепелить вас своими огненными заклинаниями! Сделав вам этот королевский подарок, Гном даст последний концерт и отправится дальше (интересно, куда? долина-то закрыта!).



Пред сном не забудьте полистать свежий номер "Плейбоя".

Магазин

Продавцом в местном магазине работает некая Ольга. Когда-то, давным-давно, она вроде бы была чудесной девушкой (если верить привидению Анне), но сейчас напо-

минает скорее маньячку ножа и топора, ушедшую на заработанный нечестным трудом отдых. От нее уже давно ушел (скорее, убежал) муж Борис. Теперь этот достойный человек работает на воротах Замка Боргов — видимо, каждодневное общение с Катриной и Ад Ависом для него предпочтительнее жизни с женой. Если хотите (и если такой извращенный садизм доставит вам удовольствие), можете примирить супругов — просто бегайте туда-сюда и передавайте одному слова другого.

Но все-таки большинство нормальных людей заходят в магазин не для того, чтобы решать семейные проблемы продавщицы, а для того, чтобы что-нибудь купить. Нельзя сказать, что магазин Мордавии страдает из-за чересчур обширного ассортимента, но тем не менее некий выбор вам будет предоставлен:

Чеснок (25 копеек) — теоретически, горожане только и говорят о том, что чеснок отпугивает вампиров. На самом деле его присутствие в вашем кармане вовсе не помешает Катрине и Ад Авису использовать вас как машину для выполнения Ритуалов. Зато чеснок можно скармливать некоторым злобным существам — к примеру, Бабе Яге.

Конфеты (5 копеек) — само собой, наш герой не собирается есть эти конфеты. Тем не менее, их вполне можно скормить некоторым тварям — в частности, Русалке и душам мертвых детей на Болотине.

Оливковое масло (100 копеек) — стандартная и необходимая часть походного снаряжения любого уважающего себя героя. Надо же смазать петли на двери перед тем, как начать подслушивать!

Сковородка (250 копеек) — потребуется для того, чтобы приготовить на ней вкусный обед для одной голодающей старушки.

Щетка (350 копеек) — понадобится паладинам при выполнении одного из специальных заданий.

Мешок (50 копеек) — понадобится ворам для одного из заданий.

Сэндвичи с авокадо и чесноком (50 копеек) — независимо от того, нравится вам авокадо или нет, в Мордовии вы сможете достать только эти походные рационы. Впрочем, никто вам не мешает питаться только в отеле... Но по крайней мере один гамбургер вам потребуется во время вашего первого дружественного визита в дом Доктора Краниума.

“Это снова ты. Сколько ж можно-то?”

Дом бургомистра Дмитрия

Бургомистр — честный, законопослушный человек. Во многом он напоминает своего

отца, паладина Пьотира. У воинов и паладинов его бородатая, невинная физиономия вызывает уважение и симпатию... а у воров — желание поскорее обобрать хату этого лоха!

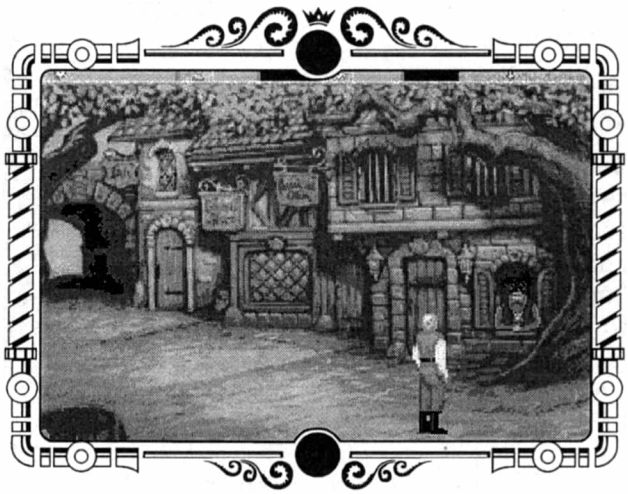
Перед тем, как пойти на дело, стоит подготовиться в доме Николая. Замки у бургомистра достаточно крепки — с наскоку вы их не взломаете. Когда вы натренируетесь настолько, что без проблем выгребете содержимое николаевского сундука, тогда можете приступать. Вскройте замок на окне (ночью, естественно) и залезайте внутрь дома Дмитрия.

Для начала покопайтесь в столе. Вы без особого труда откроете его и выгребете оттуда 7 крон и 15 копеек, а также ключ от тюремной камеры. После этого можете приступать к самой камере. Если хотите, воспользуйтесь ключом — впрочем, никто и ничто (кроме значения вашего параметра **Pick Locks**) вам не мешает еще раз применить ту же самую отмычку. Конечно, открывать дверь камеры ради собственного удовольствия не имеет ни малейшего смысла — зато вы сможете натренироваться и с уверенностью открыть ее позже, когда в ней появится обитатель, цыган.

Дом Николая

Большинство героев будет жалеть Николая. Да, да, жалкий старик, который свихнулся с тех самых пор, как в юности потерял свою жену Анну... Конечно, его можно пожалеть и помочь ему соединиться с суженой (если не в жизни, то хотя бы в смерти). Но извращенный мозг персонажей-воров рассуждает по-другому. В конце концов, если он все равно уже ненормален и не способен к разумной жизнедеятельности, то зачем ему деньги и прочие жизненные блага? Их нужно у него как можно скорее украсть, и при этом вовсе не обязательно мучаться угрызениями совести. Ведь даже если в результате Николай подохнет от голода, эта смерть все равно станет для него освобождением, а наша роль в этом процессе останется положительной, геройской и достойной воспевания в балладах. Ну разве не так?

Итак, решение принято — грабим слабейших. Но, увы, в голове 'безумного' старика все-таки осталась по крайней мере одна извилина, которая помнит, что в мире существует не одна только исчезнувшая Анна. В общем, он догадался, что на входную дверь нужно поставить замок — и, желательно, хороший замок. Или за него догадался кто-то другой... Во всяком случае, тот замок, который стоит на его двери сейчас, вы взломаете далеко не сразу. Гораздо проще будет залезть в дом через окно — хотя, впрочем, это тоже может оказаться не так уж и легко. Проще всего ворам со знанием магии — они могут просто влететь в окошко, прочитав **Levitate**.



Спросите местного старожила "как называется эта дыра?".

В доме у Николая нет ничего действительно ценного. Пусть это вас не смущает: как

говорится, 'удовольствие от воровства гораздо важнее результатов'. Впрочем, вы можете осмотреть две 'половинки' шкафа рядом с кроватью хозяина — в одной вы найдете одну головку чеснока, а в другой — одну крону и двадцать копеек. Кроме того, в нижней части дома можно обыскать письменный стол. На нем лежит одно лечебное зелье и дневник Николая. Единственное, что, возможно, покажется вам интересным в этом дневнике — какие-то отрывочные сведения о проходе из кладбища в замок. Ох, об этом проходе, похоже, в этом городе не знает только Игорь-могильщик...

Рядом с кроватью Николая стоит сундук. Вы можете открыть его, применив на нем набор инструментов '**Mark 2**'. Впрочем, неизвестно еще, стоит ли овчинка выделки: вряд ли вы так уж страдаете без 1 кроны, 11 копеек и еще одного лишнего кинжала... Кроме того, в сундуке вы найдете медальон Николая с изображением Анны — увы, совершенно бесполезная вещь. Но все равно приятно.

На столе снизу, рядом с лестницей стоит 'музыкальный ящик'. Вы не можете его забрать. Зато можно покрутить ручку, насладиться музыкой и послушать, как безумный старик наверху бормочет во сне: "О, Анна, я знаю, что это твоя любимая мелодия..."

Дом ученого

Жилище, избранное уважаемым доктором Краниумом для своих сумасшедших экспериментов — на самом деле не обычное сооружения из бревен, кирпича или железобетона. Нет, оно вообще не принадлежит Мордавии и миру QfG4. Скорее, это невидимая дверь между измерениями, позволяющая любому желающему на некоторое время покинуть мир героев, мечей и магии и перейти в сумрачную обитель высоких технологий, сумасшедших ученых и детских задачек. В мир другой сьерровской игрушки — **Dr.Brain**.

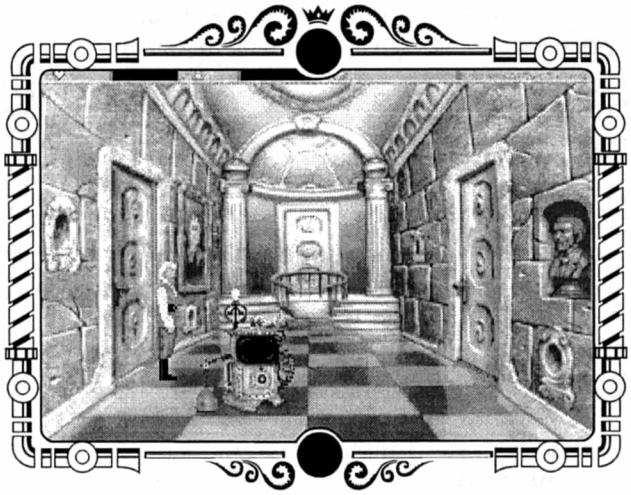
Театр начинается с вешалки, игрушка — с интро, а дурдом — с надписи на двери. Так вот, вместо вывески на входе в жилище Краниума вывешено автоматизированное детское упражнение на память. Каждый раз, когда вы вздумаете посетить ученого, этот 'замок' встанет на вашем пути. Так что придется вам снова и снова запоминать случайный порядок, в котором на этот раз прозвенят колокольчики, и повторять его. Это занятие не настолько сложно, насколько оскорбительно. Мы вообще в геройский квест играем или во что? Что, этот жалкий ученый не мог хотя бы колокольчики черепами заменить?...

Ладно. Оставим в покое дверной замок. Дальше будет хуже... Вы попадете в помещение с тремя дверьми: слева, справа и спереди. Впереди, само собой, находится лаборатория гениального доктора. Закрытая лаборатория. Как вы выясните, открыв двери, слева стоит маленький лабиринт (в который явно следует запустить крысу, робота или другое мелкое существо и забрать лежащий на самом видном месте ключ), а справа бьется об стены несколько маленьких антверпенышей. Помните, как в HQ вы 'насадили на меч' антверпа — огромное, прыгучее и желеобразное чудовище? Помните, как оно раскололось на десятки своих маленьких копий? Оказывается, с тех пор легионы героев боролись с напастью антверпенышей, и даже ученый из далекой Мордавии сумел перехватить несколько 'опытных экземпляров'. Сейчас вам предстоит отловить одного прыгуна с помощью стоящей перед вами машины и засунуть его в лабиринт. Надо же достать ключ от проклятой лаборатории!

Итак, приступайте к интеллектуальной беседе с чересчур 'навороченной' ловушкой. К сожалению, красивые менюшки, дружественность к пользователю и **plug-and-play** в те средневековые времена еще не придумали, так что диалог с прибором слегка затруднен. Все, что он может — это задавать вопросы о животном, которое нужно поймать, а вы должны отвечать на них односложно (да или нет; впрочем, для сброса системы или возврата к предыдущему вопросу есть дополнительная кнопка посередине). Вам будут задавать примерно такие вопросы:

Давайте начнем?	Let's start...	**YES**
Вы готовы к определению животного?	Are you ready...	**YES**
Оно двигается?	Does it move?	**YES**
Оно живое?	Is it alive?	**YES**
У него есть ноги?	Does it have legs?	**NO**
Оно быстрое?	Is it fast?	**YES**
Оно хищное?	Is it vicious?	**NO**
Оно глупое?	Is it stupid?	**YES**
Оно скачет?	Does it bounce?	**YES**
Вы пытаетесь поймать летучего аардварка?	Hah! You are trying...	**NO**
Тогда, быть может, вам нужен шоколадный олень?	You obviously...	**NO**
Ну вы же ловите не антверпа, правда?	You aren't looking...	**YES**
Может, это змея, которая проглотила резиновый мячик?	It's a snake...	**NO**
Ах, так вам, наверное, нужен кенгуру	Oh, then you might...	**NO**
Нет, я знаю! Это — лягушка, сбежавшая из французского ресторана	No, I know! It's a frog...	**NO**
Надеюсь, вы имеете в виду не крупного антверпа?	You surely don't mean...	**NO**
Ну, конечно же, вы ловите не антверпеныша!	Surely you can't...	**YES**
Вы что, разыгрываете меня?	You've got to be kidding	**NO**

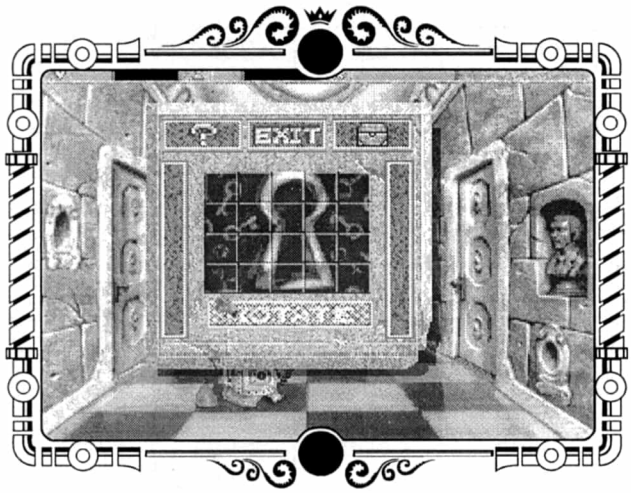
Вы готовы к определению животного? У него есть ноги? Кстати, эта игра — пародия на известную 'демонстрацию искусственного интеллекта' конца 70-х. В программе хранились сотни различных вопросов, и компьютер мог "отгадать" задуманное животное, получая только ответы 'да' и 'нет'. Если компьютер не мог отгадать задуманную тварь, то спрашивал у пользователя имя животного, а также тот вопрос, которым можно отличить догадку компьютера от того, что задумал человек. Этот вопрос добавлялся в базу... И в результате получалось нечто монстрообразное, бредовое и слегка забавное. Совсем как машина Краниума.



Куда же ведет эта дверь?

Итак, вы проидентифицируете антверпа и узнаете, что в качестве приманки нужно использовать авокадо. Положите в автоматизированную ловушку бутерброд с чесноком и авокадо и подождите. Когда крышка прихлопнет одного из антверпенышей, открывайте левую дверь (не пытайтесь забрать зверька из ловушки — герой сделает это автоматически) и приступайте к доставанию ключа. В принципе, ничего особенного в этом задании нет: антверп прыгает вверх-вниз, а вы вертите лабиринт вместе со всем его содержимым во все стороны. Таким образом, вы можете (почти насильно) протащить прыгающую бестию в противоположный угол — до ключа, а затем довести его до находящегося рядом выхода. Возможно, вам станет полегче, если вы предварительно опустите скорость почти до нуля. Уф... Вот, кажется, и все. У вас в руках ключ от лаборатории Краниума. Открывайте дверь.

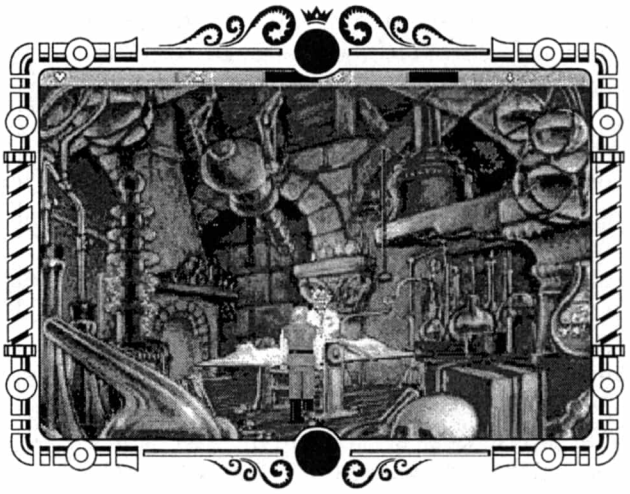
Ха! Не все так просто. Даже такую мелочь, как дверной замок, Краниум не мог оставить в нормальном, неизвращенном виде. Он взял изображение замочной скважины, разбил его на квадратики и перемешал. А вам придется собрать исходную картинку — и только затем вставить в нее ключ от лаборатории. Сложность этой задачи зависит от уровня сложности, который вы выставите в системном меню: на нулевом уровне вам придется просто менять местами квадратики в картинке размером "три на четыре квадрата", а на высшем — вертеть их, складывая головоломку "четыре на пять". Хотя, если вам очень хочется порешать головоломки — почему бы не достать обычный **Dr. Brain**?



В эту замочную скважину вы ничего не увидите.

Не спеша поговорите с Доктором. Несмотря на свое безумие, ученый — очень умный человек и может рассказать вам немало полезных вещей. Например, спросите его о магии: он немедленно сообщит вам, что никакой магии не существует, что все это детские выдумки и что ему неинтересно даже разговаривать на эту тему. Вот, к примеру, недавно заходил один придурок и оставил магический свиток. Возьмите, полюбуйтесь, какая тарабарщина! И действительно, на эту тарабарщину стоит

взглянуть — если ваш персонаж способен произносить магические заклинания, то он сумеет прочитать с этого свитка новое заклятие, **Glide**.



Безумным ученым всегда нужны подопытные.

Не мешает также выяснить, какой такой наукой занимается Доктор Краниум. Нет, основное его увлечение очевидно любому: конечно же, он изучает великие таинства некромантии! Но, как вы узнаете из сбивчивых объяснений гениального ученого, существуют и 'мелочные' занятия — по просьбе горожан он научился искусству изготовления зелий с помощью алхимии. Странно — как эти горожане могли пройти к нему через целую серию высоконаучных препятствий? Ну да ладно. Лучше предложите Краниуму облагодетельствовать вас парочкой свежеизготовленных лекарств. Да-да, он с удовольствием так и поступит — беда только в том, что куда-то потерялись драгоценные рецепты. Вы не могли бы их придумать (точнее, отыскать в фирменной документации)?

Доктор назовет вам некое псевдонаучное название химического вещества и предложит вам ввести формулу его получения. Как известно любому начинающему кретину, все в нашем мире создано из пяти элементов — Воды, Огня, Воздуха, Земли и, конечно же, Пиццы. Мы приведем здесь эту химическую табличку, чтобы вам, хм, не пришлось доставать со стенки глубоко упрятанную коробку с фирменной документацией...

ALKAZOTZ	Пицца	Пицца	Огонь	Вода	Вода
BETAZENE	Вода	Огонь	Вода	Земля	Огонь
CRANOMEAL	Земля	Вода	Огонь	Пицца	Земля
DESERTIX	Земля	Огонь	Земля	Огонь	Вода
ELKORN	Пицца	Земля	Пицца	Воздух	Воздух
FLIEGNITZ	Воздух	Пицца	Огонь	Воздух	Пицца
GARGOIL	Пицца	Вода	Вода	Земля	Земля
HINTLINE	Земля	Воздух	Пицца	Воздух	Земля
ICKYUCKGOOP	Вода	Земля	Земля	Вода	Пицца
JOLLENE	Пицца	Пицца	Воздух	Пицца	Пицца
KICKAPTUI	Вода	Воздух	Вода	Пицца	Земля
LAXABIFF	Земля	Земля	Вода	Земля	Вода
MEXICALISH	Огонь	Земля	Пицца	Огонь	Пицца
NOXIPYU	Воздух	Огонь	Земля	Воздух	Земля

OSSIPYE	Земля	Огонь	Пицца	Земля	Огонь
PENTICKLE	Воздух	Пицца	Пицца	Воздух	Вода
QUIXOAT	Вода	Воздух	Огонь	Пицца	Воздух
ROMBURN	Огонь	Земля	Огонь	Воздух	Земля
SUMTHIN	Вода	Пицца	Земля	Воздух	Воздух
TAMLIN	Пицца	Вода	Воздух	Земля	Вода
ULTIMO	Огонь	Воздух	Пицца	Пицца	Пицца
VOLTOFFEN	Воздух	Огонь	Земля	Огонь	Воздух
WHAMMBO	Земля	Огонь	Земля	Воздух	Огонь
XASPARIL	Воздух	Воздух	Вода	Воздух	Вода
YAMMER	Воздух	Пицца	Воздух	Вода	Пицца
ZOTZBRUE	Вода	Огонь	Огонь	Воздух	Вода

Таким образом, вы сможете помочь рассеянному гению вспомнить формулы **healing potion** и **poison cure potion** — давно известных вам зелий, служащих для увеличения здоровья и лечения яда. Каждый день вы можете зайти к Краниуму (увы, пройдя сквозь дверь с колокольчиками) и получать у него по одной бутылочке каждого вида, а также пустую склянку (якобы для научных экспериментов) совершенно бесплатно. Но, увы, два другие "стандартных" зелья так и останутся для вас недоступны. **mana potion** Краниум делать не умеет по определению (так как вообще не верит в магию), а **vigor potion** отказывается изготовить из принципиальных соображений: видите ли, нужно всего лишь каждый день делать утреннюю зарядку, и тогда вы никогда не будете уставать! Хм, убивать надо за такие речи!

Через некоторое время Краниум возбужденно сообщит вам, что нашел секрет изготовления **rehydration solution** — то есть, попросту говоря, сжатой воды! Одна скляночка с подобной жидкостью понадобится вам для освобождения Домового из Храма — так что вам придется еще раз напомнить Доктору 'забытую' формулу. Он согласится сделать для вас один опытный экземпляр — но попросит в обмен принести ему немного **grimy goo**, или, попросту говоря, зеленой и омерзительной жижи, что плещется у выхода из пещеры Темного Существа. Выполните эту ничтожную просьбу, и вы получите свою склянку со сжатой водой. И не обращайте внимания на слова Краниума о том, что **goo** нужно принести завтра. Это не более чем скромность ученого — даже если вы ему немедленно отдадите требуемый материал для экспериментов, все равно у него найдется для вас заранее отложенный **rehydration solution**.

Вход в город

В небольшом пеньке, стоящем у дерева слева, вы найдете пять крон, покрытых пылью веков. Надеемся, вы найдете им хорошее применение!

Для того, чтобы перелезть через стену города ночью, вам потребуется **Climbing** не меньше 200. Кстати, любая попытка перелезания станет для вас прекрасной тренировкой в **Climbing** — так что, если хотите быстро напрактиковаться в этой способности, приходите сюда ночью и пытайтесь, пока не перелезете.

Изредка на входе в город по ночам вас будет дожидаться Катрина. Само собой, 'миленькая девушка-крестьянка' будет притворяться, что искренне заинтересована вами — но вы без тру-

да узнаете в ее речи знаменитую вкрадчиво-угрожающую интонацию вампира. Тем не менее, раз уж вы никак не сможете отвадить молодую вампиршу, придется вам притвориться, что вы верите ей. Хотя бы на время. А пока наслаждайтесь общением с миловидной девушкой, которая якобы старается помочь вам. В первый раз она подарит вам заклинание **Frostbite** (если вы обладаете способностями к магии). Ну, а следующую встречу она начнет с другого подарка: вы получите отличное лечебное зелье. Вот только любопытно, она сделает это зелье сама или тоже выпросит его у Краниума?

Леший

Этот надоедливый пенек постоянно прячется за кустиками. Каждый раз он будет придумывать новые варианты издевательства над вами — но все они включают в себя убегающие и исчезающие кусты. Когда все кусты, наконец, исчезнут, наш дружок наконец появится, исказившись, как в кривом зеркале, задаст вам какой-нибудь высокоинтеллектуальный вопрос и снова исчезнет. А вы останетесь на пустом экране соображать: что бы такое ответить, чтобы перейти к следующей загадке?

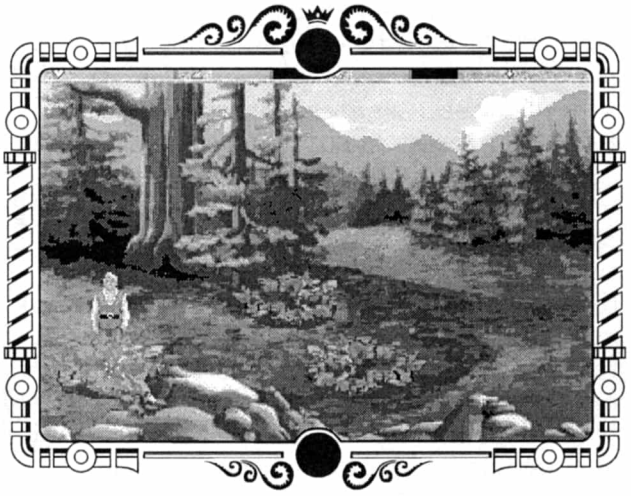
Для начала Леший предложит вам отгадать свое имя. Вам, как игроку, должно быть совершенно очевидно, с кем вы имеете дело. А вот наш герой таких слов, как 'леший', пока не знает. Для того, чтобы помочь ему познакомиться с окружающей действительностью, заставьте его прочитать **Hero's Magazine** в геройской гильдии Мордовии. И тогда он без всяких сомнений сможет ответить на все коварные вопросы Лешего! Во всяком случае на такие простые...

Вашим первым заданием будет оказание скорой помощи некоему несчастному кустику (**Two and two make six, a little bush is in a fix...**) Если вы начнете обыскивать всю округу Мордовии в поисках страдающей растительности, то вскоре обнаружите ее в том же месте, в котором сами недавно выбрались из пещеры: неизвестные злыдни пересадили часть эрановкой волшебной флоры в зону разлагающего влияния Черного Существа, в самую гущу трясины. Если вы не поможете, кустик вскоре будет злостно засосан... Но вы ведь поможете, правда?

Как и всегда, разные герои подойдут к проблеме доставания куста из трясины по-разному: воины закидают каменную баррикаду камешками (вы можете их подобрать на любом 'обычном' лесном экране, просто кликнув курсором-рукой на землю), маги разобьют камни заклинанием **Force bolt** и притянут кустик с помощью **Fetch**. А вот ворам придется потрудиться. Теоретически, они должны разбить затор из камней, бросая в них зацепку. Но на самом деле почти наверняка вы не сможете этого сделать: что бы там ни говорилось в документации пользователя, редкие воры профессионально разрабатывают умение **Throw-**

Сквозь бойницы на вас смотрят мертвые стражники.

ing. Так что куда лучше воспользоваться воинским или мажеским методом. И более того: когда баррикада будет разбита, кустик вовсе не поедет вниз, как в случае с воином и с магом. Вам придется забраться на карниз (в точности над кустиком) с помощью веревки и 'выудить' куст, зацепив его тем же самым универсальным крючком. Ну, а после этого выпрыгивайте на верхний карниз, используя акробатику. Отнесите вытащенный кустик в садик Эраны и посадите его в ту же ямку, из которой его, судя по всему, пару дней назад вытащили. Аккуратно выкопано — видимо, злодеи учились науке пересаживания растений на одном из советских школьных субботников...



В лесу покой и тишина. Пока.

Когда вы вернетесь для того, чтобы отрапортовать Лешему об успешно выполненном задании, он предложит вам отгадать очередную, не менее очевидную загадку относительно существа, вечно сидящего в воде. Отвечайте: "русалка" (**Rusalka**). В награду вам будет предоставлено право отгадать еще одну загадку (о костяной избушке). В тексте загадки Леший сообщит вам пароль для волшебного куста, который загораживает путь к избушке Бабы Яги (**Magic message: bushes near! End the rhyme with 'Disappear!'**) Хотя вы, скорее всего, сможете сразу же выдать ответ на загадку (конечно же, **Baba Yaga**), Лешего такой ответ не устроит. Сперва вам придется зайти в избушку и поговорить с хозяйкой...

Следующим вопросом Лешего будет "**This killer plant will...**" ("Это растение-убийца подползет к тебе..."). Если вы выполняли задание Бабы Яги, то должны без колебаний ответить **Elderbury brush**. И тогда Леший, наконец-то, решит рассказать вам что-нибудь действительно полезное. Правда, как всегда, говорить он будет загадками...

Если вы — воин, паладин или вор, то Леший спросит вас о жутком создании ночи, которое высасывает жизнь у прохожих. Когда вы без колебаний ответите ему **Wight**, он объяснит вам, что самую крутую из этих омерзительных тварей следует обязательно и незамедлительно зарезать. У нее — один из последних ключей к загадке Авоозла, или, попросту говоря, Ритуал Сердца.

Если вы — маг, Леший предупредит вас о бледнолицей Королеве Фей и посоветует выяснить, за чем охотятся феи. Как выяснится позднее, этот совет окажется вовсе не лишним... Впрочем, получив правильный ответ (**Staff of Erana**), Леший не станет его комментировать. Просто исчезнет — и все.

Кладбище

Когда (на пятый день) в городе поднимется переполох, вам придется зайти сюда и отыскать пропавшего могильщика. Простейший способ сделать это — напрячься во всю свою геройскую

силушку и сдвинуть упавший камень. Если вы не ленились эти пять дней, то вы сделаете это без особых проблем, будь вы хоть слабосильным магом. Впрочем, у любителей помахать в воздухе руками всегда есть альтернатива — произнести заклинание **Open**. Ну, а любители почесать в затылке могут припомнить школьные уроки механики и смастерить примитивный блок — перекинуть веревку через сучок, прикрепить один ее конец к камню, а за другой потянуть (для вас все эти сложные действия воплотятся в простом клике веревкой по дереву). Такая тактика в любом случае увенчается успехом — если, конечно, вы способны залезть на дерево. Игорь вас поблагодарит и отвалит в сторону города. Возвращайтесь туда и вы — там вас ждут долгожданные благодарности горожан. В частности, вы сможете нагло воспользоваться смятенным состоянием игорьковского духа и выпросить у него ключ от борговского склепа (**key to the crypt**). Впрочем, в этот склеп можно забраться и без ключа, использовав стандартный метод прохождения сквозь двери для своего класса — было бы желание...

Побеседуйте с мудрым аксакалом.

Садик Эраны

Деревце в центра острова посажено, само собой, не зря. Оно дает чудесные фрукты, которые способны полностью восстановить магическую энергию вашего персонажа. Естественно, такие ценные предметы не могут существовать без охраны от назойливых крестьян. Если вы попробуете просто подойти к дереву и сорвать фрукт, он просто спрячется от вас. Отсюда и мораль: не пытайтесь сделать руками то, что можно сделать магией. Притяните к себе фрукт (**Fetch**), и у вас в кармане окажется бесплатное 'манное' зелье. Жаль только, что дерево дает один фрукт в день...

В садике скрыто одно из самых полезных заклинаний в игре. Для того, чтобы добыть его, прочитайте **Detect Magic**. Заметьте, какие предметы на экране покрылись искорками. Само собой, магия есть в дереве и в лампочках на мосту (эти лампы ночью превращаются в вечные фонари — естественно, в них вложено немало магической силы!) Но нашему проницательному герою может показаться подозрительным огонек, загоревшийся посреди реки. И действительно: активируйте магическое заклинание на этом месте с помощью **Trigger**, и из глубины на поверхность выплывет некий аленький цветочек. Дальнейшее — дело техники: раскройте лепестки (**Open**) и притяните к себе свиток (**Fetch**). Вот вы и стали обладателем заклинания **Protection**.

В одном из фонарей спрятано 30 копеек. Можете взять — как личный подарок от Эраны.

Если ваш герой — маг, то рано или поздно, зайдя ночью на экран к югу от садика Эраны, вы обнаружите призрачный фонтанчик. Можете, конечно, проявить осторожность и пройти мимо —

То что умерло и сгнило, вечно манит некрофила.

но все равно вам придется, рано или поздно, напиться из него. После этого вы впервые узреете не вполне доступную нам, смертным, красоту Королевы Фей. Конечно, эта встреча может показаться вам несколько кратковременной или даже в чем-то односторонней — но что поделаешь, пути Дивного Народца непонятны простым людям. Не отчаивайтесь, час мщения настанет!

Через несколько дней, зайдя ночью на этот экран, вы обнаружите прямо на своем пути светящийся посох. И, как и раньше с фонтанчиком, выбора у вас нет: придется протянуть руку и схватить посох. После этого вокруг вас появятся феечки, расскажут о посохе Эраны и предоставят вам (якобы необходимый) Ритуал Освобождения. Оказывается, после принесения в жертву одной жизни ради другой посох нужно еще и освободить из холма с помощью специального ритуала. Правда, ни воинам, ни паладинам, ни ворам этот ритуал вовсе не требуется... Нестыковочка получается, да?

Поразмышляв таким образом, вы сможете легко догадаться, для чего вы примените посох Эраны, когда наконец достанете его из холма. Ну конечно же! Королева Фей должна умереть. Зайдите на этот экран ночью, дождитесь нападения Королевы и начинайте убийство. Вытащите посох (**Summon Staff**), прочитайте защитные заклинания (**Aura, Resistance** и **Protection**), пейте зелья, пока не выздоровеете, и забрасывайте своего врага заклинаниями. Лучше всего использовать самые сильные заклинания — то есть **Frostbite** или **Lightning Bolt**. Кидайте заклинания и, если понадобится, пейте бутылочки и восстанавливайте защитные чары. Сконцентрируйте свой огонь на Королеве (она стоит справа сверху). Через некоторое время она исчезнет, а на том месте, на котором должен был бы находиться ее труп, появится свиток с Ритуалом Сердца. Возьмите его и идите своей дорогой.

Куда же попрятались все монстры?

Болотина поганая

Несмотря на страшные рассказы о жутких духах, затаскивающих в трясину мертвых

руках и Абсолютном Зле, вам все-таки придется прогуляться внутрь Болота. Надо сказать, что большая часть этих рассказов соответствует действительности, но... бояться все равно нечего. Против духов можно (и нужно) сражаться, руки могут утащить прохожих в трясину только из-за глупости этих самых прохожих. Ну, а это самое Абсолютное Зло существует только для того, чтобы его использовать для своих, геройских целей!

Из леса вышли партизаны.

Для начала нужно выяснить, как можно пройти по болоту. Само собой, у каждого типажа героев есть свой 'фирменный' способ передвижения. Воины просто могут зайти в трясину и идти вперед, передвигая ноги за счет своей недюжинной физической силы. Маги для этого применят заклинание **Glide**, которое позволит им скользить по поверхности воды, не касаясь ее. Ну, а воры могут использовать акробатику и прыгать с кочки на кочку аки жаба.

В принципе, болотину можно назвать бесконечной. Но на самом деле в этой бесконечности есть только две дороги — к Могиле Безумного Монаха и от него. Если вы войдете в болото и будете двигаться в определенном направлении, то рано или поздно окажетесь у монолита. И если вы пойдете куда-либо от монолита, то окажетесь у берега.

У монолита вам придется победить легендарных духов Тьмы (подозрительно похожих на Черновых магов) и вытащить из каменной колонны (могилы того самого монаха) содержащийся там свиток. Подойдите к колонне, вставьте в нее Знак Авоозла и наберите код — все знаки, слева направо, по часовой стрелке (Рот — Кости — Кровь — Дыхание — Чувства — Сердце — Сущность). Возьмите ритуал Чувств и уходите. И не возвращайтесь обратно, если не хотите повторить сражение с Черновыми!

На берегу болота валяется скелет. Покопавшись в нем, вы сможете извлечь одну-единственную чистую, сверкающую костяшку. Она может пригодиться вам, чтобы приготовить десерт Бабе Яге. Впрочем, в любой могиле **wraith**'а можно найти сразу несколько таких костей... но — сперва победив этого самого **wraith**'а!

Камень осьминогов

На этом экране находится вход в пещеру Авоозла. Сами понимаете, подобное соседство удручающе влияет на экологию экрана — он весь заплыл омерзительной зеленой жижей. Для вас эта жижа (**Grue goo**) станет одним из ценных ресурсов, которыми вы будете расплачиваться с дружелюбно настроенными монстрами и маньяками. Как минимум вам придется один раз принести целую фляжку аппетитной мерзости свихнувшемуся ученому в городе (не забудьте предварительно выпросить у него пустую флягу). Кроме того, Баба Яга с удовольствием будет менять столь калорийную пищу на ценные вещи.

Но не только жижей знаменит камень Осьминогов. Он интересен и сам по себе. При надлежащем свете на нем можно разглядеть символы Авоозла, указывающие, что в его глубинах скрывается один из черных Ритуалов — а именно, Ритуал Костей. Осталось только осветить Камень так, как полагается — светом души мертвого ребенка. На самом деле это не так ужасно, как звучит — души всех местных дохлых младенцев находятся неподалеку. Это цветные огоньки, летающие над болотом. Осталось только поймать их и усадить в банку. Рассыпьте на берегу болота купленные в магазине конфеты и накройте налетевшие души стеклянной фляжкой (взятой у Краниума). Прикоснитесь этой банкой к Камню и наложите на руны Знак Авоозла. Наберите на замке Имя Тьмы — **AVOOZL**. Вот и все.

Земля под ногами кричит от боли.

Если вы — паладин, или просто любите оставаться чистеньким, то вас может побеспокоить дальнейшая судьба детских душ. Если вы оставите их у себя, на следующее утро они потухнут (что и вполне логично, учитывая, что светлячки являются на самом деле зауряднейшими насекомыми). Чтобы не мучаться угрызениями совести, выйдите на болотину и выпустите их из банки. Счастливого полета, детишки!

В случае, если вам вдруг потребуется попасть обратно в Пещеру (в принципе, единственное, что можно там найти без помощи Катрины — это Арку с Символом Авоозла), опрокиньте Камень и карабкайтесь по нему. Ну а если вы — вор, то придется вам забраться на нижний ярус зеленой склизкой горки, используя веревку, и подняться на верхний ярус с помощью акробатики. Обратная дорога из пещеры легка. Просто идите вниз... и вы прекрасно прокатитесь на своем геройском заду!

Цыгане

Поначалу никто вас к цыганам не пустит. Если вы попробуете зайти на тот экран, на котором располагается их табор, из кустов выйдут волки и перегородят вам дорогу. Остается только убраться подальше, пока шкура цела...

Зато на четвертый день ситуация изменится. В городе пропадет могильщик Игорь, и горожане найдут рядом с воротами некоего цыгана. Естественно, гнусного оборотня посадят в тюрьму, а несознательные элементы начнут требовать, чтобы супостата немедленно сожгли на костре. Тем не менее, никакого аутодафе вы не увидите, даже если вообще ничего не станете предпринимать. Сознательные элементы в лице Дмитрия окажутся более стойкими.

Но, тем не менее, если вы хотите добиться помощи цыган, несчастного нужно спасти. Если вы — не вор, то логично будет попытаться найти и помочь Игорю. Он тем временем скучает

под могильным камнем на городском кладбище, и вы сможете без особых проблем помочь ему. Ну, а вор может избрать другой подход — не искать надоедливого Игоря, а пробраться ночью к Бургомистру и выпустить цыгана из клетки. Он поблагодарит вас и отвалит домой.

После этого доброго поступка путь в табор для вас свободен. Если вы этого не осознаете сами, через некоторое время ко входу в город подойдет цыган и передаст вам приглашение Магды. Отлынивать от общения с ней не стоит: многие события в игре привязаны к тому, когда она проведет все четыре предсказания. Кроме того, она научит вас новому заклинанию **Aura**, небесполезному в борьбе с **wraith**'ами (либо подарит амулет, который даст не-магам вам возможность находиться под защитой постоянно).

Магда четыре раза проведет для вас гадание на картах. Посеребрите ей ручку (оказывается, это делается не ради денег, а является принципиальной частью процесса гадания), щелкнув на нее своим кошельком... и выбирайте 'случайную' карту. Конечно же, карты будут выпадать так, что Магда с легкостью поведает вам историю о вас, Катрине, Ад Ависе и Эране. К сожалению, цыганка способна всего лишь на одно гадание в день, так что вам придется четыре дня таскаться в табор ради того, чтобы послушать продолжение рассказа о вашей тяжелой судьбе. Зато после четвертого раза Магда сможет поведать вам про посох Эраны и про Ритуал Жертвоприношения (когда одна жизнь уничтожается, чтобы помочь другой). Этот рассказ вам пригодится, когда вы будете убеждать Таню отправиться в город к Посоху. Кроме того, паладины смогут вызнать у цыган все тонкости процесса развоплощения русалки.

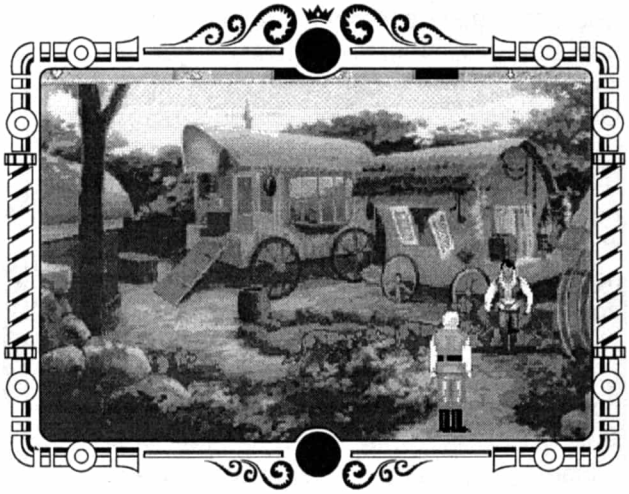
Баба Яга

Помните свою старую знакомую из Спилбурга? После того, как вы временно превратили ее в жабу, она сбежала из долины. Странно, что она не догадалась переждать пару дней (пока герой отбыл бы в Шапейр) и вернуться на обжитое место... Ну да ладно. Не стоит смеяться над стариками и старушками. Во всяком случае, после ряда приключений она решила остановиться в Мордовии. Местная экология идеально подходит для почетной людоедки: достаточно ужаса — и никакого по-настоящему сильного конкурента! Так что вы можете временно считать, что ваши интересы не пересекаются. Тем более, что Баба Яга уже не собирается ничего завоевывать — ей вполне достаточно сидеть на месте и регулярно питаться... Учитывая, что убивать людоедку вам не придется (и не удастся), придется вам добиться ее помощи. Не оставлять же ее в покое!

"Проваливай, парень."

Для того, чтобы добраться до Бабы Яги, вам придется как-то пройти через ее любимый кустик. Маги могут приказать кустику исчезнуть, переключив заклинание на

нем с помощью **Trigger**. Воры способны попросту перепрыгнуть через него, используя акробатику. Ну, а воины ничего с кустом сделать не смогут. Им придется поговорить с Лешим, выполнить его задание и получить магический стишок для куста (даже если вы не сможете помочь Лешему, то чуть позже этот стишок вспомнит Дэви-цыган). Произнесите этот стишок рядом с кустом... и проходите к избушке.



Лагерь бродячих торговцев оружием и наркотиками.

Если вы думаете, что сможете сразу направиться прямо в избушку, вы глубоко ошибаетесь. Помните QfG1? Правильно, сперва вам нужно как-то договориться с главным охранником Бабы Яги — черепом по имени Костяная Башка (**Bonehead**). Причем для начала нахальный череп поинтересуется, зачем вам нужна Баба Яга? И пока у вас не появится удовлетворительный ответ, дорога к старой ведьме будет закрыта. Хорошая (и единственная) причина появится в мордовийской таверне где-то на четвертый день. Это — несчастный Гном, потерявший свое чувство юмора. Ради того, чтобы попросить лекарство для него, герой пойдет даже в логово Бабы Яги!

На этот раз за свои услуги Костяная Башка потребует какое-нибудь украшение для своего лысого черепа. Как ни удивительно, единственный способ достать приличную шапку в Мордовии — соединить Николая с его любящей (и мертвой) девушкой, Анной. Когда парочка вернется, чтобы отблагодарить вас, попросите у Николая его шапку. Отнесите ее черепу и заходите в избушку. Если 'костяные ноги' начнут убегать от вас, насыпьте им немного зерна (взятого у входа в город).

Да, все возвращается на круги своя... В прошлый раз Баба Яга послала вас за корнем мандрагоры. А на этот раз ей понадобится пирог из 'элдэрники' (**elderbury pie**). Отвечайте на все вопросы (точнее, издевательства) старушки, кивайте, когда полагается, и в конце концов вы вернетесь к ухмыляющейся роже Костяной Башки. Узнайте у него рецепт пирога (в некоторых версиях игры это невозможно — нет варианта вопроса) и отправляйтесь на поиски ягод.

'Элдэрника' растет на одном-единственном кустике — и эта 'растительность' обладает разумом, ножками, глазками и умеет больно кусаться! Если вы — маг, то у вас не должно быть проблем: киньте в кустик **Force bolt**'ом (заклинание отобьет одну веточку с ягодами) и притяните ее к себе с помощью **Fetch**. Ну, а остальные герои (воры, паладины, воины) должны кидать в куст камешками, пока с него не слетит ветка. Затем используйте резинового цыпленка (взятого с кровати у Гнома) для того, чтобы заставить куст временно отойти, и быстро (пока он не вернулся) хватайте веточку. Если вы уверены в своей способности попасть по кусту, можете поступить наоборот — сперва выманить его, затем сбить ветку, подождать, пока он не вернется и спокойно взять упавшие ягоды. Правда, если вы не сумеете попасть, то зря потратите цыпленка...

Две остальные составные части для Пирога должны, в принципе, лежать в вашем кармане — это зеленая жижа от Камня Осьминогов и человеческие кости (из могил **wraith**'ов или со скелета на Болотине). Вернитесь на экран с избушкой Бабы Яги, положите кости в ступу, помелите их и насыпьте костную муку в пустую склянку. Теперь положите все три ингредиента на сковородку и покажите получившуюся мерзость Костяной Башке. Если он подтвердит качество продукта, поставьте сковородку на землю между двумя ближайшими 'обычными' черепами, и они поджарят кушанье... Хватайте лакомство и несите его в избушку.

Под этим деревом Баба-Яга выращивает мандрагору.

Когда Баба Яга устанет издеваться над вами, а вы осознаете, что превращение в ежика и обратно не так уж и приятно, отдайте ей сковородку вместе с содержимым. Попросите в награду лекарство для Гнома.

Теперь вы получили право носить Бабе Яге лакомства без предварительных базаров. Старушка ест любую мерзость. Можете предложить ей чеснок, зеленую жижу или еще одну веточку элдерники — что хотите. Главное, не заходите к ней в дом без еды — а то сами окажетесь едой! Сделайте ей два подношения, и за каждое вы можете выпросить у хозяйки один подарок. Возьмите магическое заклинание (**Hide**) и Ритуал Авоозла (**Breath Ritual**). Конечно, никто не мешает вам продолжить походы к Бабе Яге и заходить к ней хоть каждый день... Но это будут уже чисто 'дружеские' визиты.

"Так бы тебя и съела."

Русалка

Это чудное создание живет в озере, и зовет всех прохожих искупаться с ней... Само собой, легковерные идиоты никогда не выходят на берег. Такая же судьба ждет и вас, если вы поспешите с действиями. Обычные персонажи (воины, воры и маги) могут вообще не общаться с русалкой. Тем не менее, если вам захочется добиться от нее чего-то большего, чем приглашение поскорее забраться в воду — постарайтесь заслужить ее дружбу. Сделайте ей какой-нибудь мелкий подарок: скажем, цветы

(они растут на некоторых экранах в лесу) или конфеты (их можно купить в магазине). После этого русалка разговорится и расскажет вам о всех своих маленьких проблемах: о страшных и недобрых созданиях с болота, о том, какой вы чуткий молодой человек и о том, как ей уже надоело топить честных людей. И на этом ее полезность закончится.

Если вы — паладин, рано или поздно Пьотир потребует, чтобы вы вылечили русалку. Этот длинный, увлекательный и слегка извращенный процесс описан вместе с остальными заданиями Пьотира, в статье про городскую площадь Мордовии.

Анна

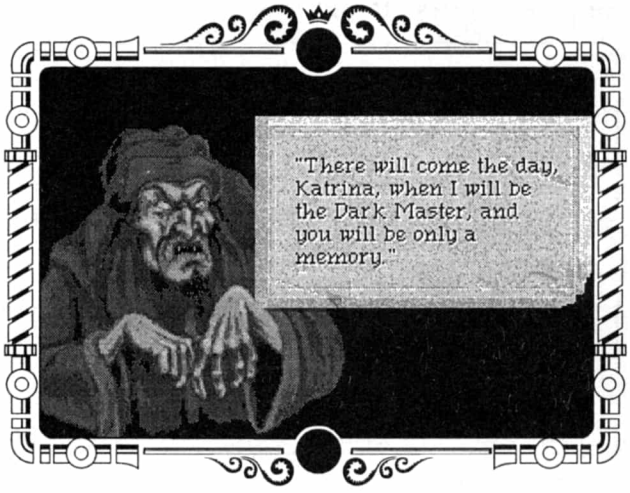
На этом экране вы по ночам встретите привидение Анны — жены (девушки?) Николая, которая ушла и не вернулась уже десять с лишним лет назад. Для успешного прохождения игрушки вам нужно соединить любящую пару (если не в жизни, так в смерти), так что принимайтесь за работу — благо для этого вам не потребуется никаких предметов.

Поговорите с привидением. Попытайтесь объяснить ей, кем она является. Задавайте неприятные вопросы. Когда она исчезнет, не в состоянии долго размышлять над своим состоянием, выйдите с экрана и вернитесь снова. Продолжайте объяснения. Рано или поздно она все-таки осознает, что превратилась в привидение. Оставьте ее поразмышлять над этим откровением, а сами отправляйтесь в город. Утром найдите Николая и сообщите ему о том, что нашли в лесу (**tell about Ghost Wife**).

Этой ночью зайдите туда, где раньше видели Анну. Вы станете свидетелем трогательной сцены воссоединения любящей пары. Выйдите с экрана и вернитесь на него. Поговорите с благодарными привидениями. В принципе, они вряд ли сообщат вам что-нибудь новое. Но обязательно спросите у Николая про шляпу! Эта шляпа откроет вам путь к Бабе Яге, и следовательно — к одному из Ритуалов Авоозла, без которых вам не пройти игру.

Замок

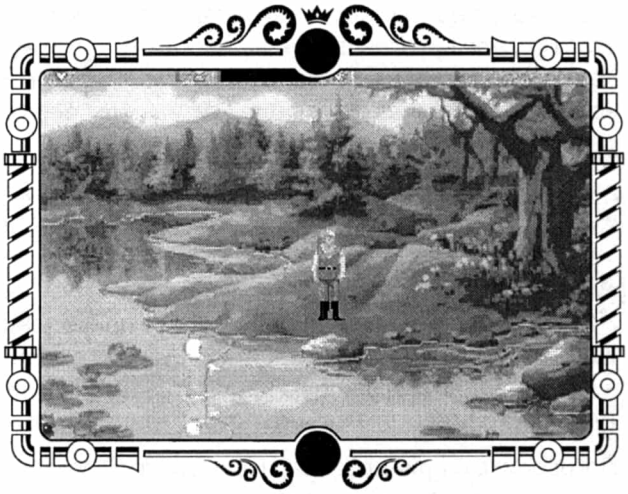
Рано или поздно вам придется залезть в замок. В принципе, никто не мешает вам сделать это в первый же день — но настоящая необходимость появится лишь под конец игры. Но все равно не ленитесь, сделайте несколько вылазок в замок — деньги и информация никогда не помешают...



"Ну че уставился?"

Для того, чтобы забраться в замок, вам придется пройти через секретный ход в склепе Боргов. Самое смешное, что про этот тайник знают почти все горожане — но, судя по всему, обитатели замка не имеют о нем ни малейшего представления... Во всяком случае, для начала откройте дверь в склеп. И, когда будете осматриваться на городском кладбище, учтите, что вам нужен ле-

вый склеп — не правый! Впрочем, почему бы и не заглянуть в оба? Хорошо, что наш персонаж — герой. А то мог бы и сердечный приступ случиться.

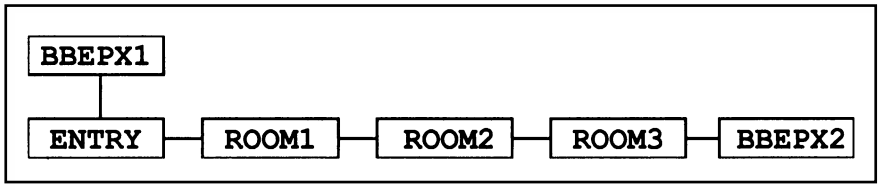


Покойников уже сняли с дерева.

Для того, чтобы открыть дверь в склеп, используйте свой стандартный прием: воинам — сила, магам — **Open**, ворам — копание в замке. Или, если хотите, можете подождать, пока благодарный за свое спасение Игорь не подарит вам ключ от склепа. Оказавшись внутри, откройте маленький люк в полу и решите маленькую головоломку с цветами. На панели нужно нажимать в порядке, соответствующем слову **BORGOV** (**Blue** — голубой, **Orange** — оранжевый, **Red** — красный, **Green** — зеленый, **Orange** — оранжевый, **Violet** — фиолетовый). Возьмите ключ и отомкните им дверь в секретный туннель (самая правая панель). Когда захотите выйти из склепа на кладбище, пожмите руку статуе Смерти.

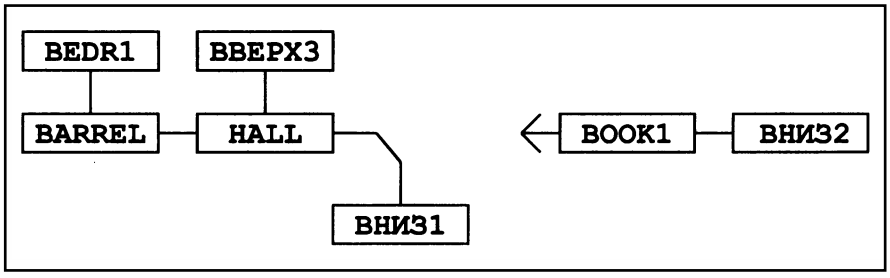
В замке полно дверей и каждый раз, когда вы будете открывать одну из них, перед вами появится огромное меню — 'вслушаться', 'поглядеть в замочную скважину', 'постучать' и так далее. Чаще всего такие тонкости не нужны — просто открывайте дверь (**Open**...) и заходите. Впрочем, если вы — вор, то специально по такому случаю все двери магически запрутся на замок, и все эти замки вам придется взламывать. Что ж, тоже тренировка...

Первый этаж замка



***ENTRY** — сюда вы попадете из секретного туннеля. Чтобы открыть проход обратно, сдвиньте большой подсвечник.*

Этаж 2



***HALL** — главный зал замка. По ночам вы встретите здесь Катрину и Ад Ависа. Проявив достаточную осторожность, вы сможете подслушать, о чем они говорят: намажьте пет-*

*ли на двери маслом (из магазина) и выберите опцию **listen at door**. Только не вздумайте открывать дверь и соваться туда лично, пока сладкая парочка обсуждает свои дела!*

***BARREL** — куча бочек. Если вы в ней покопаетесь, то найдете один пустой флакон.*

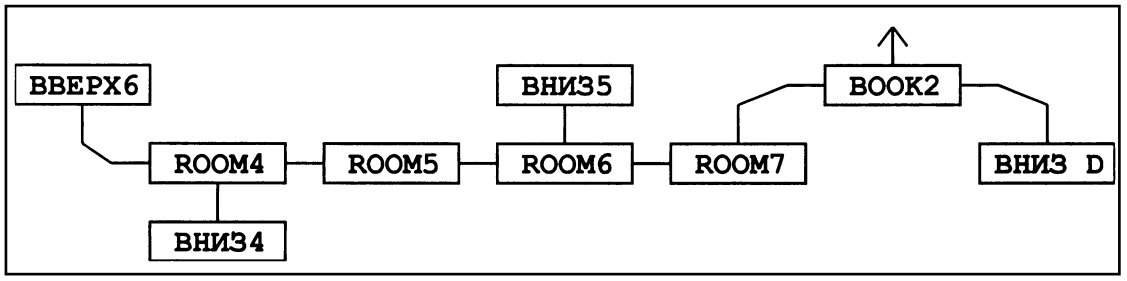
***BEDR1** — спальня. В ней стоит сундук с 25 кронами и лечебным зельем, который охраняется **wraith**'ом. На замке стоит ловушка. Она обезвреживается так же, как стол в Монастыре (воины и паладины терпят, маги читают **Open**, воры обезвреживают ловушку).*

***BOOK1** — в этой библиотеке скрыт секретный проход. Поверните эмблему на шкафу, и откроется односторонний проход в спальню **BEDR2**.*

Этаж 3

***SAFE** — в сейфе, защищенном крепким замком и ловушкой (см. **BEDR1**), лежат 15 крон. В маленьком ящичке в этой же комнате лежат 6 копеек.*

Этаж 4



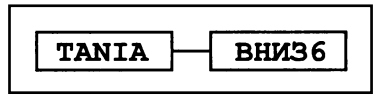
***BOOK2** — если выдвинуть книжки и нажать на них в порядке **E**, **X**, **I**, **T** (**exit** — выход), откроется односторонний проход на первый этаж (конкретная комната зависит от версии игры).*

***ROOM5** — за картиной лежат 6 крон.*

***внизD** — прямо на лестнице два стражника-гуна (с представителями этой расы вы уже встречались в QfG1) сторожат пустое подземелье. В конце игры вы окажетесь по другую сторону этой двери... но возврата уже не будет!*

Этаж 5

На самом верху замка находится комнатка маленькой Тани. Видите ли, когда-то она была нормальной девочкой, потом встретила огромную волосатую гориллу Тоби, подружилась



с ним и убежала от родителей в Замок... В результате она превратилась в бледнолицего вампиреныша. Разумеется, только вы можете спасти ее от кошмара не-смерти...

Для того, чтобы помочь ей, вам нужно сперва добыть куклу Тани (в таверне, у Домового) и услышать от цыган про Ритуал Судьбы (вы получите эту информацию после четырех сеансов гадания). Зайдите внутрь и предложите девочке ее куклу. Она обрадуется и пригласит вас зайти в комнату — тут-то и нужно их брать! Расскажите ей о Посохе Эраны и о Ритуале, который может быть активирован. Конечно же, Таня не поймет всех этих умных и взрослых вещей — как это, "принесение в жертву одной жизни ради другой?" Впрочем, ее понимание и не требуется. А вот волосатый Тоби поймет все и с грустью в голосе согласится.

Вы проведете Ритуал ближайшей ночью на главной площади Города. Израсходованный Посох упадет у ваших ног... Он еще пригодится вам в последней битве с силами Зла.

Конец игры

Фактически, в тот же момент, когда вы проведете Ритуал Освобождения Тани (и разберетесь с жадными феями, если вы — маг), вы сами подпишете себе смертный приговор, или по крайней мере приговор конца игры. На следующее утро в вашем номере появится записка от 'любящей вас' Катрины с приглашением встретиться у ворот замка вечером. Когда вы, изнывая от нетерпения, подойдете к воротам, вас будет поджидать неприятный сюрприз по имени Ад Авис.

Если хотите, поговорите с бывшим врагом. Как и все Повелители Зла, он в предвкушении расправы над героем становится разговорчив. Он вам поведает историю своего воскрешения (незадолго до смерти его куснула Катрина), похвастается своим 'гениальным' планом по отлову вас и предложит поиграть в пятнашки с некротаврами. Если хотите, можете побегать вволю. Главное — перейти на бег и бежать, бежать подальше... На самом деле вы сможете даже добежать до города, перелезть (перелететь) через стену и дожить до следующего утра в относительном спокойствии, вызвав совершенно невразумительные ошибки в коде игры. Хотя зачем? Ваша судьба уже определена...

В какую бы дверь вы не заглянули - все равно выхода нет.

Когда вы захотите закончить эту жестокую игру с Ад Ависом, просто попробуйте подбежать вплотную к бывшему колдуну Разейра. Он немедленно захватит ваш разум и отправит вас в подземелья замка.

Осмотритесь вокруг. Вы легко сможете освободиться от оков (разорвите их, если вы — воин; прочитайте **Open**, если вы — маг, или вскройте замок, если вы — вор). Поднимите с того места, на котором лежали, осиновый кол (**stake**) и молоток. Откройте железную полую куклу в задней

части комнаты (это 'железная дева', знаменитое орудие средневековых пыток) и пройдите сквозь нее в другую комнату. Откройте гроб. А вот здесь у вас появится небольшой выбор — убить Катрину или разбудить ее? Если вы вдумаетесь, то осознаете, что Ад Авис специально оставил вам возможность освободиться и дал оружие. И, следовательно, ни в коем случае нельзя делать то, что он хочет. Поцелуйте Катрину (или скажите ей что-нибудь), и она проснется. Конечно, вампирша не обрадуется вам — но по крайней мере вы не окажетесь в одном замке со свободным Ад Ависом. Тоже неплохо.

Катрина начнет выбивать у вас признания. Рыдайте перед ней, говорите, что любите ее, обещайте луну с неба — главное, не молчите. Вскоре в ее голове возникнет интересная идея (как будто ее не было на протяжении всей игры) — послать вас на поиски Ритуалов. Разумеется, вам остается только согласиться (тем более, что все пять Ритуалов, скорее всего, давно уже лежат у вас в кармане).

Итак, в течение трех дней вы должны найти Ритуалы — Костей, Крови, Дыхания, Чувств и Сердца. Дверь Замка останется открытой — когда подготовитесь и сделаете обещанное, заходите. Катрина с Ад Ависом перенесут вас ко входу в Пещеру Зла, проведут Ритуал Рта и заставят пройти внутрь.

Священник Зла

Перед тем, как пройти в центральную пещеру и начать выполнять Ритуалы, вам нужно достать последний свиток с Ритуалом Сущности. Его даже не нужно далеко искать: вот он, лежит прямо внизу. Правда, рядом с ним стоит (лежит?) весьма неприятного вида огромная тварь — бывший Священник этого места. Если вы хотите забрать Ритуал, придется разобраться с ним...

Если вы — воин или паладин, никаких особых приемов у вас нет. Придется биться. Спуститесь вниз, используя веревку, убейте тварь, возьмите книжку и вернитесь наверх. Переправьтесь на ту сторону, повиснув на веревке и перебирая руками (как в прошлый раз).

Если вы — маг, успокойте тварь (**Calm**), спуститесь вниз (**Levitation**), возьмите книгу и поднимитесь наверх с другой стороны (**Levitation**).

Если вы — вор, перейдите на осторожный шаг, спуститесь вниз на веревке, возьмите книгу, поднимитесь и пройдите по веревке (**walk tightrope**).

Пещера Сердца

Одно небольшое предупреждение. Во многих версиях QfG4 (особенно тех, в которые кто-то уже поиграл) к тому моменту, когда вы зайдете в центральную Пещеру Сердца, Ритуал Сердца будет уже прочитан. В результате вы сможете сразу подняться в мозг Авоозла и начать последнюю битву. Точно так же никто вам не помешает зайти в Пещеру Костей и проводить Ритуалы один за другим (как и предполагалось авторами). После первого же Ритуала (Костей) последняя битва станет недоступна, пока вы не проведете их все, вплоть до Чувств. Впрочем, дыра в потолке останется, так что Ритуал Сердца может даже показаться вообще бесполезным. Тем не менее, как говорится — это все-таки **bug**, а не **feature**!

Итак, вы добрались до Пещеры Сердца и можете начать проведение темных Ритуалов. Сперва вам нужно провести четыре Ритуала в маленьких пещерах, заходя в ту комнату, мембрана

Не обижайте чудище - вдруг оно занесено в Красную Книгу?

которой колышется на ветру. Затем — Ритуал на алтаре в центре этой пещеры. И тогда откроется дверь наверх, в мозг Авозла. И там-то вы проведете последний Ритуал Сущности, откроете дверь Тьме... и закончите игру.

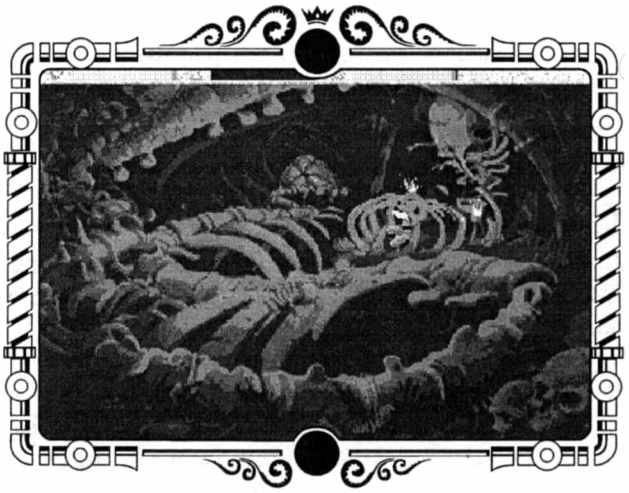
Ритуал Костей (Bone ritual)

Первый ритуал произойдет в той же пещере, в которой вы начали игру. Вам нужно будет пройти через самую правую мембрану в Зале Алтаря. Подойдите к алтарю и верните вечный факел на место. Зажгите второй факел слева от 'съемного' (кликните на него огнивом). При таком освещении вы сможете прикоснуться Ритуалом Костей к алтарю и разглядеть, что человеческие останки на нем образуют какую-то незаконченную фигуру. Прикоснитесь к этой фигуре на алтаре Знаком Тьмы, и она превратится в точную копию этого знака. Теперь можете прочитать Ритуал: положите его на алтарь и начинайте.

Когда все закончится, скелет Темного Существа оживет... а вы окажетесь в клетке из костей. Как обычно, каждый персонаж выйдет из этой ситуации по-своему: воин может просто приложить силу и расшатать клетку (кликните на нее и предложите персонажу **break cage**), маг должен раскачать кости последовательным воздействием огня и холода (**Flame Dart** и **Frostbite**) и разбить их силовой чарой (**Force Bolt**), воры должны успеть отпрыгнуть от надвигающихся костей (используя акробатику). Заберите вечный факел из стойки, выходите из пещеры и приступайте к следующему ритуалу.

Ритуал Крови (Blood ritual)

Второй ритуал произойдет в крайней слева пещере. Для начала подойдите к Кровавому Алтарю в правом верхнем углу экрана. По дороге вам несколько раз придется перебираться через пропасти. Воины могут использовать веревку-с-крюком, маги — прочитать **Levitation**, воры — применить акробатику. Прочитайте свиток с Ритуалом на Алтаре.



Кошмар палеонтолога.

А вот теперь начнется самое интересное. По всему экрану разливается кислотная Кровь Темного Существа — и отрезает вам дорогу к выходу! Что ж, придется как-то преградить путь потоку крови на Алтаре. Воины могут забраться на верхний 'ярус' пещер (используя веревку) и скинуть вниз камень. Маги должны заморозить потоки крови заклятием холода (**Frostbite**) и быстро уходить, пока горячая кровь Авоозла не растопила ледяную пробку. Вору вообще не нужно останавливать кровь — он может добраться до выхода, не проходя 'окровавленные' участки. Запрыгните (используя акробатику) на верхний уровень, оттуда — на маленькие островок посередине пропасти и с него — к выходу. Выходите из пещеры и приступайте к следующему Ритуалу.

Ритуал Дыхания (Breath ritual)

Подойдите к Алтарю-Осьминогу и прочитайте на нем Ритуал Дыхания. Вы получите четкие инструкции относительно того, в каком порядке нужно дуть в осьминоговы конечности. Сперва подуйте в правую, затем в левую, и, наконец, в центральную. Заметьте, что это относится не ко всей массе щупалец, а только к трем маленьким отросткам на 'правой' части осьминога. После этого подуйте в большое щупальце, которое находится прямо над этой троицей. И смотрите не ошибитесь — если вы вздумаете подуть не туда или перепутаете порядок щупалец, Тьма с удовольствием позавтракает вашей душой... или как минимум повалит вас на землю, снимая хиты.

Если вы сделаете все правильно, в пещере поднимется жуткий ураган. Ничего не поделаешь — придется пройти на середину пещеру и попасть в пульсирующий воздушный поток ("дыхание Авоозла"). Вы будете летать туда-сюда (а это больно), пока не придумаете какого-нибудь способа остановиться и оказаться на другой стороне 'воздушного тракта'. Если вы — воин, то просто схватитесь за самый правый из 'отростков', мимо которых вы будете пролетать (если вы возьметесь за 'левый' отросток, то вернетесь к Алтарю Дыхания). Если вы — маг, то дождитесь передышки (когда ваш герой окажется внутри клапана и будет для вас невидим), прочитайте **Calm** и сразу **Open** на клапан. Ну, а вор после первого же "цикла" зацепится за что-то на передней части экрана (той, которая противоположна клапану — когда вы сами окажетесь там, сразу поймете). Спуститесь вниз по этой невидимой 'стенке', и вы окажетесь как раз там, где надо! Независимо от того, как вы перебрались 'на ту сторону', выходите из этой пещеры и переходите к следующей.

Ритуал Чувств

Когда вы зайдете на этот экран, все изображение неожиданно исчезнет и останетесь только вы — в правом нижнем углу. Не пугайтесь, это просто отсутствие чувств у Авоозла отключило их у вас (а авторы игры решили спародировать культовую текстовую игрушку 80-х годов Hitchhiker's guide to the galaxy, в которой аналогичная проблема приключалась с неким Артуром Дентом). Можете начинать путешествие к Алтарю вслепую. Все чувства постепенно вернутся к вам (и, конечно же, зрение — последним!) Поначалу идите налево, затем вверх, налево, вверх (до левого верхнего угла экрана) и направо. По пути вам встретится развилка — с определенного места вы можете пойти налево (к алтарю Чувств Авоозла) и вверх (на нос Авоозла и в тупик). В конце концов вы доберетесь до Алтаря и сможете видеть его. Прочтите на нем Ритуал Чувств.

Теперь, когда все нервы Авоозла ожили и превратились в первоклассные конденсаторы, вам придется найти способ выбраться из этого шокирующего места. Если вы — воин или паладин, то просто идите вперед. В конце концов, вы же крутой, бесстрашный бочонок со здоровьем! Впрочем, в том случае, если ваш персонаж предпочитает изредка использовать голову не по прямому назначению, то можете применить пару приемов. Во-первых, можете зацепиться своей веревкой с крюком за некий подковообразный орган Авоозла, который торчит слева и сверху над Алтарем и перелететь на нос нашему любимому Великому Воплощению Зла и Тьмы. Таким образом, вы сможете перенестись мимо большей части 'батареек'. Во-вторых, имеет смысл понаблюдать некоторое время за нервами и проскочить между 'полюсами', пока они 'перезаряжаются'.

Вот так вот воспринимают реальность наркоманы.

Если вы — маг, то вызовите посох Эраны и защититесь заклинанием **Resistance**. Теперь разряды с нервов будут отражаться на вашем здоровье гораздо меньше. Впрочем, вы можете полностью обезопасить себя, аннигилируя накопившийся заряд на каждом нерве с помощью **Lightning Bolt** и быстро проходя мимо. Здоровье-то вы сбережете, но зато сколько маны потратите...

Ну, а если вы — вор, то вы вполне можете выбраться из Пещеры Чувств всего за два броска веревки. Сперва проделайте то же, что и воин (зацепитесь за объект слева и сверху от алтаря, похожий на подкову или на магнит), а затем зацепитесь за один из круглых шаров на краю платформы с Алтарем. В результате вы попадете прямо в самую середину последнего сгустка 'батареек'. Так что, если вы тщательно подберете время для последнего прыжка, то можете даже выйти отсюда невредимым!

Ритуал Сердца

Итак, проведя все ритуалы в маленьких пещерах, вы подготовитесь к Ритуалу Сердца. Подойдите к огромному Алтарю посередине центральной пещеры и прочитайте на него Ритуал. В результате сердце Авоозла начнет биться — и, что гораздо важнее, в потолке появится отверстие. Остается только залезть туда. Воры, воины и паладины могут просто забраться по Алтарю (используя 'курсор-руку'), а маги — прочитать **Levitate**.

Последняя битва

Когда вы проведете все четыре малых ритуала (Костей, Крови, Дыхания и Чувств), забирайтесь на Алтарь в центральной пещере. Воины, паладины и воры могут просто использовать стандартную иконку-”руку” на верхней части алтаря, а маги должны прочитать **Levitate** и подняться выше верхней части экрана.

Забравшись наверх, вы успешно проведете Ритуал Сущности и, таким образом, закончите процедуру воскрешения Авоозла. Но в последний момент (как обычно) все планы Катрины будут нарушены предательством того единственного человека (точнее, нечеловека), которому она доверяла — Ад Ависа. Ваша мертвая подружка исчезнет в пасти Тьмы, и вы останетесь наедине со своим приятелем из QfG2. Впрочем, у вас есть надежный помощник — Посох Эраны. Вот и используйте его!

Разбудив Древних, не забудьте затем спеть им колыбельную.

Если вы — воин или паладин, то вытащенный из кармана Посох превратится в знакомое вам оружие: копье. Конечно же, кидать его в Ад Ависа совершенно бесполезно — он просто увернется от него, воспользовавшись своими вампирскими рефлексами. А то еще и кинет обратно! Так что расскажите ему Абсолютную Шутку (**tell ultimate joke**) и кидайте Копье Эраны в хохочущего вампира.

Если вы — маг, то призовите посох заклинанием **Summon Staff**. Ад Авис защищен от заклинаний, но вы можете отвлечь его шуткой (**tell ultimate joke**) и скинуть вниз с помощью **Force Bolt**. Ему будет не больно (защита!), но толчок сделает свое черное дело. А щупальца Авоозла позаботятся о том, чтобы ваш враг не упал на землю и не расшибся...

Если вы — вор, то вытащите из кармана посох Эраны. Он превратится в деревянный кол — отличное оружие против вампира Ад Ависа. Конечно, вы не сможете использовать его, пока не расскажете Абсолютную Шутку. Ну, а когда чародей падет жертвой приступа идиотского хохота, прыгайте к нему (акробатика) и вонзайте кол. Ну, а затем вернитесь обратно — закончить свою работу...

Итак, когда поединок с Ад Ависом будет закончен, ударьте Посохом по пульсирующему кристаллу. Это действие освободит вашу ненаглядную Эрану. Вот и посмотрите на 'очаровательную фею', губы которой вы не раз целовали во сне! И пусть жуткие воспоминания о ее внешнем виде ужасают вас, пока вы ждете пятой (и, скорее всего, последней) части серии: QfG5 — Dragonfire.

И одно небольшое предупреждение. Если вы захотите начать игру заново после того, как победите и посмотрите финальный мультик, лучше сотрите все ее файлы на жестком диске и установите заново. Дело в том, что в некоторых версиях кое-какие вещи не сбрасываются при начале новой игры. Например, в тайниках может не оказаться денег, в Пещере Костей может не погаситься факел, в Пещере Сердца — дырка в потолке... Все это, возможно, мелочи, но подумайте, как вы будете ругаться, если вдруг проявится еще какая-нибудь ошибка в игре — как раз тогда, когда вы близко подойдете к очередному решающему моменту?

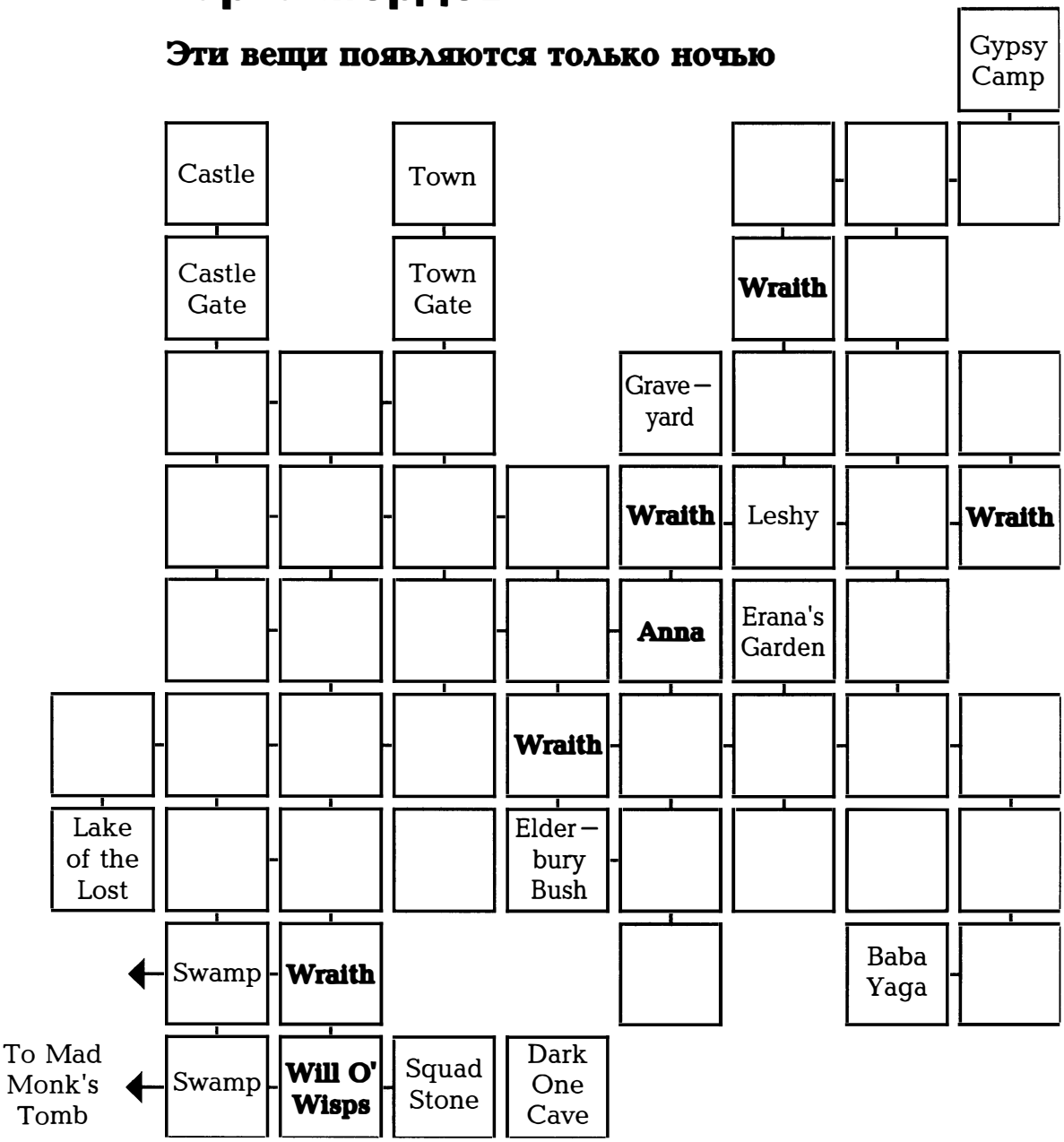
Приложение: "Раскладка очков"

Паладин	Воин	Маг	Вор	Действие
2	2	2	2	Снять деньги и вещи с первого трупа
6	6	6	6	Зажечь факел
15	15	15	15	Переправиться через пропасть
6	6	6	6	Снять с Арки знак Авоозла
6	6	6	6	Войти в дом доктора Краниума
2	2	2	2	Проидентифицировать антверпеныша
2	2	2	2	Поймать антверпеныша
6	6	6	6	Достать ключ из лабиринта
6	6	6	6	Войти в лабораторию (решить загадку с замочной скважиной)
2	2	2	2	Получить первое лечебное зелье от Краниума
2	2	2	2	Получить первое зелье от яда
-	-	2	-	Получить заклинание **Glide**
6	6	6	6	Войти в гильдию приключенцев
2	2	2	2	Записать свое имя в летописи
2	2	-	2	Взять веревку с зацепкой
-	-	-	6	Добраться доверху и увидеть надпись на потолке в Гильдии
6	2	-	-	Закончить тренировку
-	-	-	6	Войти в воровскую гильдию (решить задачу с крючками)
-	-	-	2	(В воровской гильдии) взять карточку с плаката
-	-	-	2	Прочитать книгу о ловушках
-	-	-	2	Открыть сейф **FILCH**
-	-	-	2	Открыть стол
-	-	-	2	Открыть секретный проход и встретиться с Главным Вором
6	6	6	6	Войти в Монастырь, предъявив Символ Тьмы
2	2	2	2	Проидентифицировать гексапод на машине Доктора Краниума
6	6	6	6	Накормить гексапода чесноком
-	-	-	2	Отдать статую таракана Главному Вору
-	-	6	-	**Trigger** на озеро (садик Эраны)
-	2	-	-	Убить первую Виверну
-	2	-	-	Убить первого Кролика
-	2	-	-	Убить первого Ревенанта
-	2	-	-	Убить первого Чернового
-	2	-	-	Убить первого **wraith**'а
-	6	-	6	Взять **Heart ritual** из могилы **wraith**'а
6	6	6	6	Дать цветы русалке
2	2	2	2	Поймать Лешего и угадать "**Leshy**"
15	15	15	15	Достать кустик из жижи
6	6	6	6	Посадить кустик в садике Эраны
2	2	2	2	Поймать Лешего и угадать "**Rusalka**"
2	2	2	2	Войти в лагерь цыган
6	6	6	6	Поговорить с Костяной Башкой (у Бабы Яги)
6	6	6	6	Поговорить с привидением Анны
6	6	6	6	Увидеть, как Николай и Анна объединяются в смерти
2	2	2	2	Получить шляпу Николая

Паладин	Воин	Маг	Вор	Действие
2	2	2	2	Правильно ввести формулу **rehydration solution**
6	6	6	6	Достать **grue goo**
6	6	6	6	Регидрировать Домового в Монастыре
-	-	-	6	Достать "черную птицу" в Монастыре
-	-	6	-	Получить заклинание **Frostbite** у Катрины
15	15	15	15	Отдать куклы Тане
2	2	2	2	Взять резинового цыпленка у Гнома
2	2	2	2	Ответить Лешему: "**Baba Yaga**"
6	6	6	6	Отдать шляпу Костяной Башке
6	6	6	6	Дать зерна Избушке Бабы Яги
6	6	6	6	Взять ягоды элдэрники
2	2	2	2	Размолоть кости
6	6	6	6	Сделать пирог
-	-	6	-	Получить заклинание **Hide** от Бабы Яги
15	15	15	15	Отдать Гному **Good Humor Bar**
2	2	2	2	Ответить Лешему: "**Elderbury bush**"
-	-	-	6	Освободить цыгана из тюрьмы
15	15	15	15	Спасти Игоря
-	6	6	6	Войти в лагерь цыган в качестве друга
2	2	2	2	Первое чтение карт Таро
6	6	6	6	Войти в склеп
6	6	6	6	Войти в замок через секретный ход из склепа
6	6	6	6	Выйти из склепа
25	25	25	25	Спасти Таню, забрать посох Эраны
6	-	-	-	Убить Джаноса (привидение)
15	-	-	-	Поцеловать Русалку
15	-	-	-	Убить главного **wraith**'а и получить меч Пьотира
15	-	-	-	Вернуть меч Пьотира хозяину
-	15	-	-	Победить Королеву Фей
2	2	2	2	Ответить Лешему : "**Wraith**" (или "**Staff**")
6	6	6	6	Дойти до Могилы Безумного Монаха на болоте
2	2	2	2	Взять **Sense Ritual** из Могилы
6	6	6	6	Поймать светлячков на болоте
15	15	15	15	Войти в Пещеру Авоозла
-	4	-	-	Убить Священника Зла
15	15	15	15	Взять книгу с Ритуалом Сущности
6	6	6	6	Провести **Bone Ritual**
15	15	15	15	Вырваться из костной клетки
6	6	6	6	Провести **Blood Ritual**
15	15	15	15	Выбраться из комнаты Крови
6	6	6	6	Провести **Breath Ritual**
15	15	15	15	Выбраться из Легких
6	6	6	6	Провести **Sense Ritual**
15	15	15	15	Выбраться из комнаты Чувств
6	6	6	6	Провести **Heart ritual**
6	6	6	6	Подняться наверх
33	50	50	50	Освободить Эрану

Карта Мордовии

Эти вещи появляются только ночью



РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

В новом выпуске **СУПЕР**Энциклопедии мы продолжаем знакомить вас с последними хитами в жанре ролевых игр. В последнее время дела с ролевыми играми обстояли далеко не блестяще — не то что хиты, а просто новинки можно пересчитать буквально по пальцам.

Одним из главных событий в мире ролевых игр в этом году стало появление такого суперхита, как Diablo, созданного фирмой Blizzard. Впрочем, выход Diablo стал бы событием, даже если бы ролевые игры появлялись столь же часто, как и в старые добрые времена. Чем же так привлекательна эта игра? Прежде всего, конечно, приятно поражает графическое оформление — и герои, и мрачные подземелья, куда они спустились, и злобная нежить, населяющая эти подземелья — все нарисовано, вернее, синтезировано в трехмерном редакторе, любовно и тщательно. Кажется, можно рассмотреть каждую чешуйку на теле монстров, каждую трещинку на полу. Причем не только великолепно нарисованы, но и великолепно анимированы — ожившие скелеты движутся как и положено ожившим скелетам, создания из камня и лавы неповоротливы и неуклюжи, демоны и различные адские зверушки грациозны и стремительны. Все происходящее мы видим в изометрической проекции — немного сверху и сбоку, такое же графическое решение вы могли встретить, например, в Crusader.

Графическое оформление великолепно передает саму атмосферу игры — атмосферу царства инфернального зла, в котором ты один против всех, и если хочешь вновь увидеть солнечный свет, то можешь рассчитывать лишь на сталь меча или на знание боевых заклинаний. Преобладающие цвета и оттенки в игре — серость камня, полумрак бесконечных подземных залов, багровые отсветы раскаленной лавы и конечно же, темно-красный цвет свежепролитой крови.

Сюжет игры не отличается особой изощренностью и вполне типичен для ролевых игр — герой вернулся в родную деревеньку (разумеется, это типичная средневековая деревенька, а не горный кишлак и не стойбище индейцев) и обнаруживает, что большую часть жителей, включая и его семью, кто-то добросовестно вырезал. Коварный враг таится в подземельях, простирающихся на необозримую глубину под старой часовней на окраине села. И есть все основания думать, что этот подземный лабиринт простирается до самого Ада, откуда и выбрались на поверхность кошмарные существа. И герою не остается ничего иного, кроме как спуститься туда, чтобы отомстить за невинно убиенных и разобраться с творящимися в подземном мире безобразиями. Впрочем, сюжет не столь банален и прямолинеен, как кажется на первый взгляд — сражаясь с бесчисленными монстрами и их главарями, вы будете узнавать подробности о леденящих кровь событиях, послуживших причиной гибели людей на поверхности, истории жизни (а иногда и жизни после смерти) существ, превратившихся в отвратительных монстров.

Сама игра отличается некоторой простотой правил — вам не придется, как в подавляющем большинстве ролевиков, возиться с созданием персонажа, вручную настраивая излишне многочисленные характеристики. Нет, вы сможете выбрать лишь уже готового героя-воина или мага, или вора. Система характеристик типична для ролевых игр. По мере роста опыта "растут" и характеристики героя, отвечающие за жизненно важные навыки. Правда, с ростом опыта ваши характеристики увеличиваются не по воле компьютера (обычно автоматически увеличиваются лишь характеристики, отвечающие за специальность, выбранную героем). Нет, вы сами можете решить, какой из параметров героя должен расти. Например, ваш герой, будучи воином, способен улучшить свое умение пользоваться заклинаниями, хотя профессиональным магом он все-таки не станет.

В распоряжение героя игры может попасть широчайший ассортимент оружия, доспехов, магических артефактов и прочих полезных предметов — среди этих предметов может оказаться и такие необычные, как мозг одного из убитых вами демонов. К услугам магов широчайший ассортимент заклинаний. Некоторые заклинания, такие как "огненная стена", способны превратить зловещие подземелья в кусочек вьетнамских джунглей во время налета американских бомбардировщиков, во всяком случае, маг высокого уровня и гаубица — явления одного порядка.

Поединки в игре ведутся в реальном времени, и по сути игра представляет собой фактически один непрерывный поединок — подземелья так и кишат монстрами всех цветов и расцветок, и все они так и жаждут умереть от вашей руки. Правда, герой может время от времени возвращаться на поверхность в ту самую деревню, в которой, как ни странно, еще не закрылись лавки, где можно продать трофеи и купить полезные предметы — оружие, доспехи, напитки, восстанавливающие здоровье и магическую энергию. Там же можно и получить хорошо оплачиваемые задания, да и просто ценную информацию о том, что творится под землей. Управление игрой отличается простой и функциональностью — создателям игры удалось удачно совместить режим реального времени и обилие игровых возможностей ролевых игр — во время боя вместо того, чтобы лихорадочно тыкаться мышкой по различным меню вы можете использовать 'горячие клавиши' (примерно так же дело обстоит и в Warcraft). К тому же лабиринты в игре генерируются случайным образом — в ней нет четких, сделанных раз и навсегда уровней, а есть своеобразный набор компонентов (кусочков подземелий) — своеобразный конструктор, из которого игра каждый раз заново создает игровой мир на основе новых карт.

Основная причина сверхпопулярности этой игры — поддержка всех видов сетевого режима. В эту игру можно играть не только в одиночку. Когда рядом с тобой находится твой товарищ, а еще лучше целая команда товарищей, всегда можно рассчитывать на то, что в трудную минуту кто-нибудь поможет тебе изничтожить особо крупное стадо демонов или поделится оздоровляющим напитком, или, если вы совсем заскучали и томитесь в бездействии, откроет дверь, за которой прячется какой-нибудь особо страшный монстр-босс.

И самое главное — в эту игру можно играть и через Internet! Вообще-то играть через Сеть можно фактически в любую, более или менее популярную многопользовательскую игру при помощи Kali (программа, которая заставляет игру думать, что Internet — это не что иное, как локальная сеть), но в случае с Diablo вам не понадобятся подобные ухищрения — игра поддерживает интернетовский протокол TCP/IP. К тому же, вам не придется искать по всей безбрежной Сети желающих поиграть с вами — к вашим услугам сеть фирменных серверов Battlenet, которые отыщет вам сама игра. Из обширного списка серверов вы сможете выбрать, с которым вы сможете сконнектиться без особых проблем, а там присоединиться к наиболее подходящей к вам игре. К тому же, серверы Battlenet — это еще и место, где вы сможете не только поиграть, но и просто пообщаться с людьми, чьи интересы схожи с вашими — а общение подчас бывает не менее захватывающим процессом, чем сама игра.

Как же обстоят дела с классическими пошаговыми ролевиками, вернее, с продолжениями старых добрых хитов? Смеем вас заверить — дела обстоят не так уж и плохо. Одной из самых ярких ролевых игр в 93 году стал Betrayal of Krondor, выпущенный фирмой Sierra — яркая, превосходная по тем временам графика, тщательно продуманный сюжет, классическая концепция, все это не могло не радовать многочисленных поклонников жанра.

Разумеется, сразу же после выхода этой игры начались разговоры о продолжении и на протяжении почти четырех лет именно разговорами все и ограничивалось, пока Sierra наконец не выпустила продолжение серии — Betrayal of Antara. Создатели игры придумали свой собственный мир. И, надо заметить, они прекрасно справились с этой задачей — мир получился ярким, правдоподобным и главное — тщательно продуманным. В игре фактически нет случайных персонажей — все герои действуют вполне осмысленно, в соответствии с четко продуманным увлекательным сюжетом. К тому же, мир этот получился, помимо всего прочего, и очень обширным — скитания по его просторам могут занять у вас несколько недель не игрового, а реального времени.

Графическое решение вполне традиционно для классических ролевых игр — вид из глаз героя. Конечно, графическому ядру игры далеко до Quake или Jedy Khight, но для полноценной ролевой игры красоты графики не имеют столь принципиального значения, как для незамысловатых кровавых аркад — ведь задача игра заключается не в том, чтобы безжалостно убивать каждого встречного-поперечного, нет, вы должны вжиться в образ героя, перенестись в игровой мир, позабыв о мире реальном. Сражения же идут в милом сердце пошаговом режиме.

Shadows over Riva — еще одно продолжение еще одной классической серии ролевых игр, а если быть более точным — Realms of Arcania. Вторая часть этой серии — Star Trail — стала лучшей ролевой игрой 94 года. Третья часть, увы, появилась лишь три года спустя. Shadows over Riva возможно, вызовут острые приступы ностальгии у поклонников старых ролевиков — помимо великолепно выполненных трехмерных заставок, графически игра мало изменилась в сравнении с предшественниками. Во время путешествий вы созерцаете мир глазами героя, а во время битвы, которая идет в пошаговом режиме, вы видите поле боя в изометрической проекции — сверху и сбоку. По красочности графического оформления игру сложно сравнить с тем же Diablo, но вот игровой интерес в Shadow Over Riva вполне на высоте.

Перед вами детально проработанный игровой мир — небольшой городок под названием Рива и его ближайшие окрестности. И мир этот густо населен, прекрасно обжит — в игре есть множество персонажей, которые не являются друзьями или врагами, которые просто живут в игровом мире и придают этому миру дополнительное правдоподобие.

В сравнении с предыдущими частями эта игра более упрощена — ваша свобода перемещения по игровому миру слегка ограничена, более жестким, но вместе с тем и более интересным стал сюжет. Кроме того, в игре вам предоставится возможность повстречаться с пятью десятками монстров и найти несколько сотен магических предметов.

Diablo

Диабло

Издатель	**Blizzard**
Производитель	**Blizzard**
Год выпуска	**1996**

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Операц. система	**только W95**
Объем	**1CD**
Графика	**высокое разрешение**
Ролики	*полностью синтезированные*
Задние планы	*полностью синтезированные*
3D синтез	*отсутствует*
Управление	*мышь, иногда клавиатура*
Особые требования	*отсутствуют*

РЕЙТИНГ

Суть игры	*последовательная очистка каждый раз нового подземелья от постоянных монстров совершенствующимся героем*
Мир игры	*мрачные лабиринты, зараженные злом почти классическая фэнтэзи, с уклоном в адскую тематику*
Тип игры	*все элементы ролевика, но в конечном счете – аркада*
Атмосфера игры	*слегка надуманная, но завораживающая*

Графика	*удивительная*
Звук	
атмосфера	*завораживает*
музыка	*классная*
шумы, эффекты, голоса	*очень хорошо*
Концепция	*сильная, но сырая*
Заставка	*не совсем в тему*

Оригинальность	
на сегодня	*высокая*
на момент появления	*высокая*
кроме игр той же серии	*нет таких*
Сюжет	
игровой мир	*слабовато*
предистория	*гениально*
вживаемость в процесс	*абсолютная*
набор вооружений	*достаточно широко*
общее впечатление	*очень хорошо*
Жестокость	*не акцентируется*

Превосходная поддержка сетевого режима и игры по Интернет. Уникальная атмосфера. Превосходная анимация персонажей.

Почти полное отсутствие сюжета, слишком большой уклон в динамику. Однообразие уровней. Объекты часто трудноразличимы.

Гениальная игра для всех и каждого, за исключением борцов за чистоту ролевого жанра.

общий рейтинг

Чем же таким интересным порадовали нас умельцы от BLIZZARD? В прошлый раз они сумели сделать стратегию более динамичной, чем многие аркады (Warcraft), в этот раз та же участь постигла ролевик. Бедный старый жанр, знал бы он, что его ждет. От ролевика оставили только возможность роста характеристик, большое количество самых разных артефактов, да красивую сказку. Ни генерации персонажа, ни зубодробильных квестов, ни цельного игрового мира попросту нет. Может, это будет в продолжении? Вообще, фанатикам ролевых игр есть над чем подумать, прежде чем сесть за эту игру. Но сесть все же стоит — это фактически первый почти ролевик, в который можно играть по локальной сети (или даже используя Интернет как замену локальной сети), что вполне компенсирует вышеперечисленное — игровой мир создаете вы сами. Зато любители аркады порадуются — графика как в Crusader: No Remorse, но получше и на фэнтезийные темы. Игра динамична, а на разностороннее развитие можно наплевать — взять воина и рубить всех в капусту. Вообще, доступны всего три класса: воин — этакий Конан, воровка — снайпер в юбке и маг — оружие массового уничтожения. Классы здорово различаются, каждый сможет найти родственную душу.

Попрощайтесь с земной поверхностью.

В этой игре создатели очень интересно подошли к вопросу о квестах. Что же такое квест от Diablo? Это маленькое незатейливое приключение, при выполнении которого вы получите награду и изредка право прохода дальше. При этом можно поболтать с жителями городка и узнать что-то полезное о правилах игры. Таким образом, главное назначение квестов здесь — обучение и облегчение игры, чтобы вас не убили, пока вы разбираетесь, кто есть кто и любуетесь несравненной графикой игры. А графика и звук стоят того, чтобы ими понаслаждаться, ничего сравнимого еще не было в ролевиках... Но вернемся к игре. Поскольку самой сильной стороной своего детища создатели, похоже, считают сетевой вариант, где обучаловка убрана, и оставлено всего четыре квеста — вы можете бегать, не забивая себе голову загадками, и просто наслаждаясь обществом или бойцовскими качествами своих партнеров. Вы сможете как идти рука об руку, так и устроить поединок — какие там квесты! Лабиринт каждый раз создается заново, но квестовые кусочки остаются без изменений — это облегчает обучение, но портило бы удовольствие от поединка; выполнивший квест первым мог бы получить серьезное преимущество, а отсутствие сложностей и ограниченное число задачек не дало бы получить удовольствие от совместного выполнения. К счастью, в сетевом варианте двенадцать этажей свободны от квестов.

Так все же, Diablo это ролевик или аркада? Если вы будете воспринимать эту игру просто как красивую рубиловку, вы много потеряете. Она гораздо шире. Несмотря на отсутствие связи

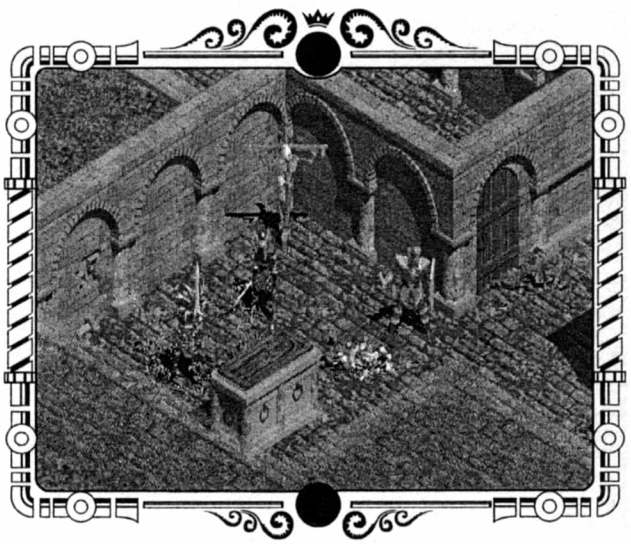
между квестами, минимум характеристик, урезанный игровой мир, игра гораздо ближе к ролевому жанру, чем к любому другому — главное, за счет невероятного разнообразия оружия и артефактов. Это позволяет изменять такие качества и характеристики персонажа, которые в явном виде не присутствуют в игре. Их в конечном счете оказывается гораздо больше, чем кажется на первый взгляд. То же относится и к персонажам — за счет полной свободы выбора по наращиванию характеристик разные герои одного класса похожи только поначалу, потом разницы между ними становится больше, чем сходства. По мере увеличения опыта, с достижением максимальных характеристик, различия сохраняются за счет артефактов и вооружения, могущих буквально перевернуть персонажа, сделав из воина лучника, или из мага — лихого рубаку... Да и игровой мир все же сложноват для аркады.

Другой вопрос, что на все эти сложности можно закрыть глаза, и просто мило порубить всех в капусту. Если же вам интересна не только возможность помахать мечом, то вас, естественно, заинтересует сказка. Вот она.

История мира от BLIZZARD

Великое противостояние

С начала сотворения мира силы Света и Тьмы вступили в бесконечную вражду — Великое Противостояние. Противостояние, победитель в котором становился повелителем всего сущего. Ангелы Небесные подчинялись строгой военной дисциплине. Небесные воины набрасывались на врагов Света с мечами, пропитанными справедливой яростью и правосудием. Ангелы свято верили в твердый порядок, который сохранит нетронутыми ослепительные лучи Света. Орды демонов Преисподней полагали природой всех вещей абсолютный хаос. Битвы Великого Противостояния тянулись сквозь время и пространство, часто изменяя действительность. От Хрустальной Арки в самом центре Небес, до Чертовых Ворот Преисподней путешествовали воины этих двух сил, куда бы ни занесло их это бесконечное сражение. Легендарные подвиги героев царства Света стояли далеко за пределами возможного и были наполнены благоговением и вдохновением. Самыми известными из героев были Изуал — лейтенант архангела Тираеля и Азурврат — носитель Ангельского Большого Меча. Изуал атаковал Чертовы Врата. Целью его было поразить носителя Меча Демонов — Шадоуфанга, и заполучить его оружие в качестве трофея — но это задание он не вы-



Здесь в глубоких подземельях день и ночь царит веселье.

полнил. Легионы Хаоса одолели Изуала, и он пропал без вести в царстве Тьмы. Его судьба — символ того, что Ангелы и Демоны готовы бесстрашно вступить во владения друг друга до тех пор, пока жив хоть один воин противника.

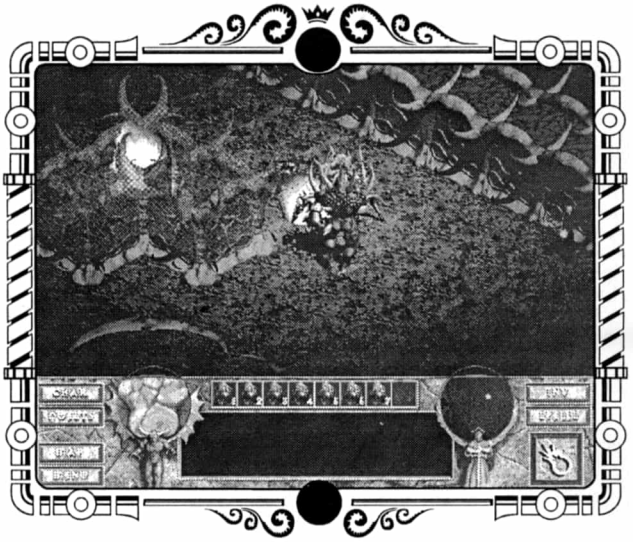
Великое Противостояние разгоралось все дальше и дальше, все жарче и жарче — такой жар не испускает ни одно светило на небе. Обе стороны жаждали обернуть последствия войны на свое благо. С приходом Смертного Великое Противостояние таинственным образом приостановилось. Обе армии замерли в нетерпеливом ожидании, пытаясь предугадать, чью же сторону выберет Человек. Смертные могли выбирать между Светом и Тьмой, и их выбор становился решающим в исходе Великой Битвы. Посланники миров стали склонять Человека каждый на свою сторону.

Вы добровольно спустились в огненное сердце Ада.

Греховная война

Время появления в Великом Противостоянии Человека известно как Греховная война. Ангелы и Демоны, путешествуя среди людей, соблазняли их, предлагая им доселе невообразимые дары. Со временем Силы Тьмы обнаружили, что смертные более податливы грубой силе, чем коварным увещеваниям, и начали порабощать Человека. Ангелы же, защищая Смертных от демонического нашествия, использовали слишком жестокие меры и суровые наказания, которые еще больше озлобляли тех, кого они пытались защищать. Жестокие битвы часто случались во время Греховной Войны и нередко представали перед глазами Человека. Спустя некоторое время, лишь немногие чувствительные души могли испугаться сверхъестественных существ в большой человеческой толпе. Храбрые смертные принимали участие в Греховной Войне, сражаясь по обе стороны Великого Противостояния. Легендарные подвиги этих великих воинов служили источником ненависти и уважения подземных миров. Младшие демоны проклинали само существование Человека, преклоняясь перед его неограниченной властью и силой. Зависть к Человеку приводила к грубым и ужасным выходкам демонов против него. Некоторые смертные использовали эту безграничную ненависть против обитателей Подземелья. Один из них — Хоразон Призывающий — созвал большое количество духов и подчинил их своей безграничной воле. Хоразон вместе со своим братом Бартуком были членами Восточного Магического Круга, известного как Визири. Этот таинственный клан изучал все существующие роды Демонов и передавал свои знания из поколения в поколение. Вооруженный этими знаниями, Хоразон использовал их для воплощения своих безумных замыслов. Обитатели Ада приготовили немалое количество смертельных ловушек этому храбрецу, но Хоразон хорошо позаботился, чтобы защитить

себя и свое святилище. Однако Бартук, брат Хоразона, был-таки завлечен в царство Тьмы. Он был одарен невероятной силой и выносливостью и сражался на стороне легионов преисподней против своего родного клана и брата. За его бесконечные победы в кровавых битвах он заплатил ужасной ценой. Неутолимое стремление к человеческой крови наполняло каждый его помысел и действие. Бартук скоро полюбил купаться в крови своих врагов так же, как истреблять их, и к тому времени он стал извергом под именем Кровавого.



И в Аду вас ждет теплая встреча.

Темная ссылка

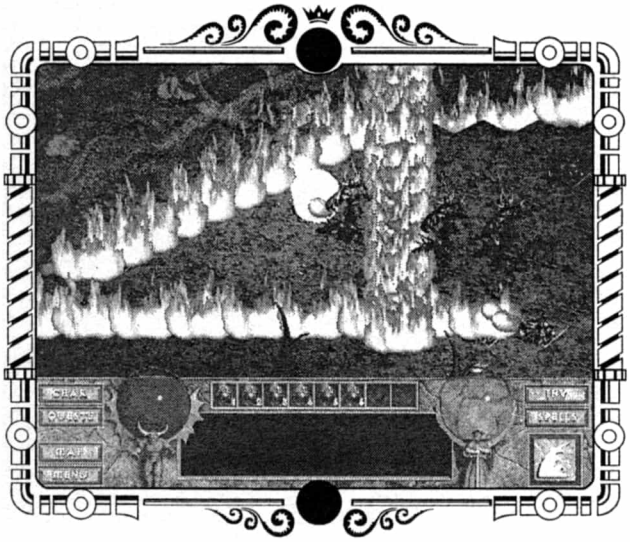
Семь — число сил Ада, и семь — число Великих Грехов.
Дюриель — Властелин Боли.
Андариель — Слуга Мучений.
Белиал — Слуга Лжи.
Азмодан — Властелин Греха.

Вот настоящие имена младших из Великих Злодеев. Неисчислимые тысячелетия каждый из них властвовал в собственных землях, ища возможности навсегда поработить своих дьявольских собратьев. В то время, как четверка младших пыталась захватить власть в своих Пределах, Великая Тройка распространила власть над всей Преисподней. Четверка младших использовала Тьму и злые чары в поисках власти. И с этого начинается история Темной Ссылки.

Мефисто — Повелитель Ненависти.
Баал — Владыка Разрушения.
Диабло — Властелин Ужаса.

Вот имена главных злодеев преисподней, которые обладали властью священного триумвирата Тьмы. Трое Братьев правили четверкой младших с помощью грубой силы и коварства. Будучи самыми старшими и сильными из злодеев, Трое Братьев одержали немало сокрушительных побед над армиями Света. Они никогда не преступали пределов Небес надолго и страшились всего, что видели там. С пришествием Человека Великое Противостояние замерло, и три брата занялись извращением человеческой души. Троица поняла, что ключ к победе в войне с силами Света — Человек. Это противоречило тому, о чем они втолковывали своим приближенным с первого дня Противостояния.

Такое несоответствие заставило многих младших усомниться во власти Трех. Это привело к большому расколу между Тремя и их слугами. Будучи крайне невежественными, младшие



"Я люблю запах напалма по утрам."

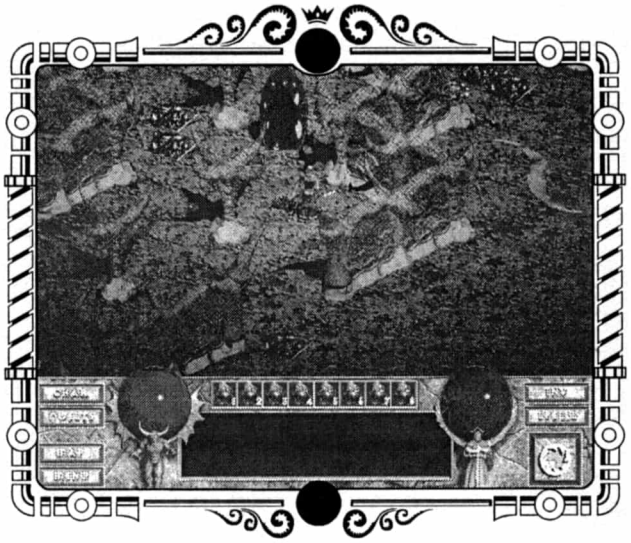
подозревали, что Трое не хотят продолжать войну. Испуганные возможным прекращением войны, Азмодан и Белиал решили свергнуть Троих и взять власть над преисподней. Эти два Демона заключили соглашение со своими младшими собратьями, уверив их в том, что истребление смертных не отнимет победу от сыновей преисподней. Азмодан и Белиал разработали план выхода из тупика, достижения победы в Греховной войне. Великий переворот был начат, и все обитатели Преисподней кинулись на борьбу с Тремя Братьями. Братья бились со всей яростью Преисподней и уничтожили треть несметных адских полчищ, но все же Рогатая Смерть предателей Азмодана и Белиала одолела их. Обессиленные и бесплотные, они были свергнуты в среду смертных, где, как надеялся Азмодан, они останутся навсегда. Азмодан считал, что с обессиленными братьями Ангелы обратят все свои силы на уровень смертных, оставив Небесные Врата покинутыми и беззащитными. Те немногие Демоны, которые все еще сохранили верность Трем Братьям, вызвали гнев Азмодана и Белиала и спаслись бегством к смертным в поисках своих пропавших повелителей.

Лишь только угасли зловонные костры на полях былых сражений в Преисподней, Азмодан и Белиал начали делить полученную власть. Это вскорости привело к тому, что две союзные армии встали друг против друга. Адские земли вновь раскололись на два враждебных лагеря. Эта кровавая гражданская война не окончена и по сей день.

Воссоединение Трех

В Древние времена, задолго до рассвета Восточных Империй, ужасные темные существа, известные как Три Дьявола, были сосланы в царство смертных. Эти бессмертные чудища сеяли разрушения и проливали кровь повсюду на своем пути, оставляя за собой только хаос и выжженные земли. Дьяволы оборачивали отца против сына и ввергли многие нации в жестокие и бессмысленные войны. Их ссылка возбудила в них неистовую жажду к страданиям и боли всех, кто не собирался перед ними преклоняться. Это продолжалось неисчислимое количество веков, но тайная работа архангела Тираэля не была напрасной. Его ученики охотились за тремя братьями, чтобы положить конец их бесчинству. Волшебный Хорадрим состоял из колдунов с разных концов Запада. Используя магические формулы и науки, члены этого неутомимого братства поймали двоих из братьев с помощью могущественного Камня Души. Мефисто и Баал, очарованные кружащимися спиритическими, парализующими волю эманациями Камней Души, были похоронены в дюнах безлюдных восточных песков.

Власть Ненависти и своевольного Разрушения сходила на нет на Востоке — на землю спускался зыбкий мир, но еще много тысячелетий искало братство Хорадрима третьего брата Диабло. Они знали, что если Властелин Ужаса останется неукрощенным, для человечества окончательный покой и согласие будут недостижимыми. Хорадрим шел по следам Ужаса и Хаоса, все еще царивших на Западных землях. После одного из сражений, унесших жизни многих храбрецов, властелин Ужаса был схвачен и заключен с последним Камнем Души группой монахов Хорадрима под предводительством Жеред Каина.



Если под землей стало слишком весело, вы всегда можете выбраться на поверхность.

Монахи снесли проклятый камень в страну Кандурас и захоронили его в тайной пещере, неподалеку от реки Талзанд. Над пещерой Хорадримы возвели гигантский монастырь, из которого они могли продолжать охранять могилу. По прошествии лет Хорадримы построили под монастырем сеть подземелий, где они собирались предать покою останки членов своего клана.

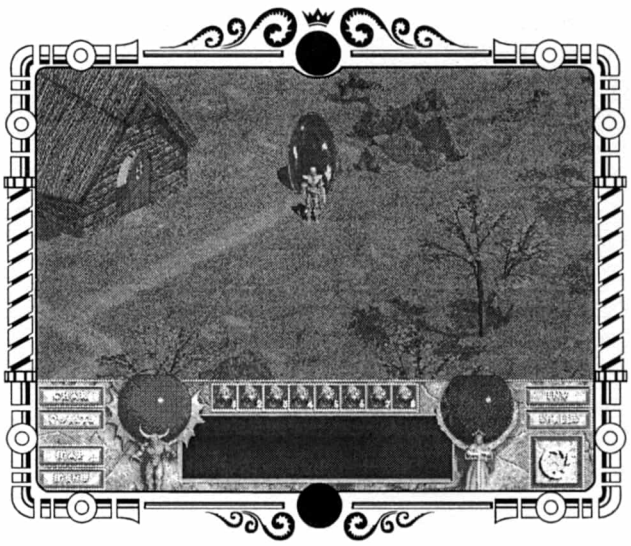
В Кандурасе сменялись поколения, и членов Хорадрима становилось все меньше и меньше. Когда-то могущественный клан покрывался забвением, как саваном. Монастырь превратился в развалины, но вокруг стен старого монастыря росли и расцветали поселения, и никто не знал, что происходит в темной толще земли под их ногами. Никто не подозревал о мерцающем рубиновом самоцвете, сияющем в самом центре лабиринта.

Земли Кандураса

Множество лет прошло с заката Хорадрима, и на Западных землях воцарилось новое могущественное племя. По прошествии времени множество Восточных пилигримов заселили земли вокруг Кандураса и вскоре образовали малые города-царства. Некоторые из них затевали тяжбы с Кандурасом, оспаривая караванные пути и право на собственность. Но эти мелкие раздоры не разрушали установившийся мир. А могущественное северное королевство Вестмарх превратилось в хорошего союзника Кандураса, ведь оба государства были связаны общими интересами обмена и коммерции.

В это время новая секта Света, известная как Закарум начала распространять свое учение в Вестмархе и его северных соседях. Образованный на далеком Востоке, Закарум звал последователей вступить в царство Света и отвращал от Тьмы, завлекающей заблудшие души. Люди Вестмарха приняли священную роль Закарума. Вестмарх стал обращаться к соседям и призывал вступить в ряды "Нового Почина". Между Кандурасом и Вестмархом

начали складываться напряженные отношения, поскольку адепты Закарума преподносили свои догматы без разрешения, не считаясь с нормами религии сопредельных государств.



Пора возвращаться в Ад.

Случилось так, что великий Северный князь Леорик пришел в земли Кандураса и от имени Закарума объявил себя государем. Леорик был глубоко религиозен и привел за собой многих Рыцарей и священников, согласных с его порядком Света. Леорик и его верный друг, архиепископ Лазарус, дошли до города Тристрама. Леорик избрал древний заброшенный монастырь на окраине города центром своей власти. Его восстановили, вернув былое величие. Несмотря на то, что свободным людям Кандураса не очень-то нравилось появление иностранного короля, Леорик правил им по справедливости! Со временем люди Кандураса стали уважать доброго Леорика, уразумев, что все его помыслы были направлены на то, чтобы оберегать и защищать их от наступления Тьмы.

Пробуждение

Вскоре после того, как Леорик стал владыкой Кандураса, в укромных пещерах за пределами монастыря стали пробуждаться силы Тьмы. Чувствуя, что до свободы рукой подать, Диабло стал появляться в кошмарах архиепископа и завлек его в тьму подземного лабиринта. В ужасе Лазарус миновал пустынные своды и оказался перед пещерой мерцающего Камня Души. Не владея более телом и духом, он вознес камень над своей головой и произнес заклятье, давно забытое всеми смертными. Безвольный Лазарус разбил Камень Души о землю. Вновь Диабло пришел в мир человека, но освобожденный от тысячелетнего заключения Владыка Ужаса все еще был слишком слаб, чтобы укорениться в мире. Однако после того, как он нашел подходящий ему облик смертного, он быстро стал восстанавливать свои утраченные возможности. Гигантский дух возжелал души находящихся в городе смертных и выбрал сильнейшего из них — короля Леорика.

Много месяцев Леорик тайно боролся с Диабло, одолевающим его душу, проникшим в его помыслы и чувства. Неизвестное зло овладело всем его существом. Но Леорик прятал свой страшный секрет от Священников, надеясь, что его воли хватит для изгнания порчи, грызущей его изнутри. Это было его роковой ошибкой. Диабло растворил всю сущность Леорика, уничтожив честь и благородство. Лазарус, находившийся непрестанно рядом с Леориком, тоже был под влиянием демона. Лазарус разрабатывал планы пришествия Тьмы по наущению своего нового хозяина.

Священники Закарума и граждане Кандураса чувствовали, что с их властелином творится что-то ужасное, его прежде гордая и суровая фигура стала иссохшей и согбенной. Король Леорик стал невероятно беспокоен и отдавал приказы о наказании всякого, кто намерен осуждать его методы правления. Он начал посылать своих рыцарей во все деревни и поселения, дабы запугать своих подданных. Люди Кандураса, ранее видевшие своего повелителя в расцвете сил, стали называть Леорика Черным Королем. Доведенный до крайнего умоисступления владыкой Ужаса, король Леорик вскоре потерял всех своих близких друзей и соратников. Лачданан — глава ордена рыцарей Светлого Порядка и титулованный воин Закарума попытался выяснить природу сломанного духа короля.

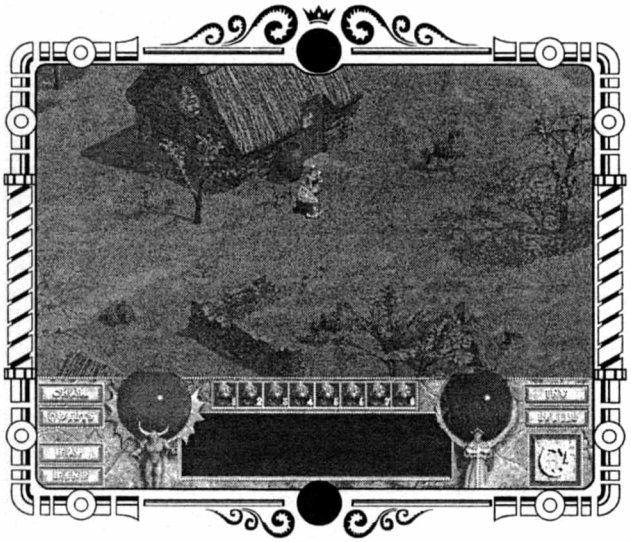
Не всех жителей деревни поели адские твари.

В это же время архиепископ Лазарус подкараулил Лачданана и предостерег его от обсуждения действий короля. В то время, как между двумя верными друзьями росла вражда, Лазарус предъявил обвинение в измене магистру Лачданану.

Для священников и рыцарей двора Леорика известие об измене Лачданана было как гром среди ясного неба. Объяснения Лачданана были быстры, благородны и убедительны, и многие после них стали задаваться вопросами, что же происходит с их прежде любимым королем. С каждым днем безумие Леорика росло. Видя, что советники двора становятся все более недоверчивыми, Лазарус в отчаянии решил один продолжать сеять смуту. Поврежденного умом Леорика архиепископ искусно уверил в заговоре союзного Вестмарха против него, будто бы те в тайне лелеют надежду свергнуть Леорика с престола и аннексировать Кандурас, присоединив его к собственным землям. Леорик пришел в неистовство и созвал большой совет. Движимый коварством архиепископа, король-параноик провозгласил войну между Кандурасом и Вестмархом. Леорик отверг все предостережения и советы своих полководцев и придворных, и королевской армии Кандураса было приказано двигаться на север для ведения войны, в которую они не верили. Лазарус приказал Лачданану вести армии Кандураса на Вестмарх. Лачданан оспаривал необходимость этой войны, но был слишком благороден, чтобы открыто противиться воле своего короля. Многим из советников и первосвященников было указано отправиться на север по дипломатической надобности. Коварный Лазарус успел изничтожить многих из лучших советников короля, послав их на верную смерть.

Тристрам во тьме

Отсутствие поклоняющихся Свету советников и верных священников позволило Диабло почти полностью овладеть обессиленной душой короля, но когда владыка Ужаса попытался



А вот председателя колхоза они съели в первую очередь.

еще усилить свое влияние на помешавшегося, он обнаружил, что остатки духа Леорика все еще борются с ним. И сколь сильным ни было бы влияние Диабло, демон знал, что будучи ослабленным, он никогда не сможет овладеть душой Леорика, пока тот будет оказывать хоть какое-то сопротивление. Диабло выдумал великое множество новых путей для возведения царства Ужаса. Душа Леорика была бессильна, разум его помутнен, он более не подходил Диабло, как вестник Тьмы. Диабло начал искать новую жертву, которая выступала бы от его имени, по всему Кандурасу, и вскоре нашел ее. Лазарус по наущению своего нового повелителя похитил Альбрехта — единственного сына Леорика, и заключил обезумевшего от ужаса юношу во тьму подземелья. Наполнив беззащитный разум мальчика самым отъявленным ужасом и отвратительным кошмаром, Диабло легко подчинил себе молодого царевича.

Душу дитя терзали боль и пламень. Ненавистный смех, полный презрения и ненависти ко всему живому, заполнил все его существо и затуманил разум; скованный страхом Альбрехт чувствовал присутствие Диабло остатками своего разума, погружающегося все глубже и глубже во тьму безмолвия и смерти. Глазами молодого царевича на мир смотрел теперь Диабло.

Жуткий голод все еще мучил демона, после порабощения Леорика кошмары юноши стали для него живительной силой. Проникнув глубоко в подсознание Альбрехта, Диабло извлек из всех тайников души ребенка все его страхи и жуткие воспоминания, вдыхая в них жизнь. Альбрехт, как во сне, наблюдал пляшущие и уродливые видения, заполнившие все вокруг него. Ужасные образы, кошмарные существа водили свой сатанинских хоровод. Все чудовища, которые он когда-либо представлял и в которые верил в своей жизни, обрели плоть и жизнь через его волю. Древние забытые останки войск Хорадрима поднялись из своих склепов и заполнили все переходы этого жуткого лабиринта. Все разнообразие безумия и кошмаров было готово для нанесения последнего удара по сломленному духом Альбрехту, пьющие кровь призраки и духи, порожденные его помутненным рассудком, наполнили собой пробуждающийся кошмар.

Древние лабиринты Хорадрима стали прибежищем ужаса. Существа, порожденные воображением юноши, направляемые дьявольским наущением Диабло, принимали телесную оболочку. Ужас, выросший в Альбрехте, сокрушал границы круга смертных. Вновь мир адского пламени проник в мир человека. Существа и явления во времени и в пространстве, все забы-

тые страницы истории агонии человечества ожили и вновь стали прокладывать себе путь на Землю.

Диабло полностью овладел плотью Альбрехта, и она начала истаивать и меняться. Маленький мальчик вырос, и его глаза висели на жилах прямо из его тела. Огромные ветвистые рога изуродовали его череп, когда Диабло переселился в принца. Демон выжидал удобного момента, чтобы вновь выйти в мир смертных и освободить своих братьев Мефисто и Баала, дабы они могли соединиться и вместе править миром.

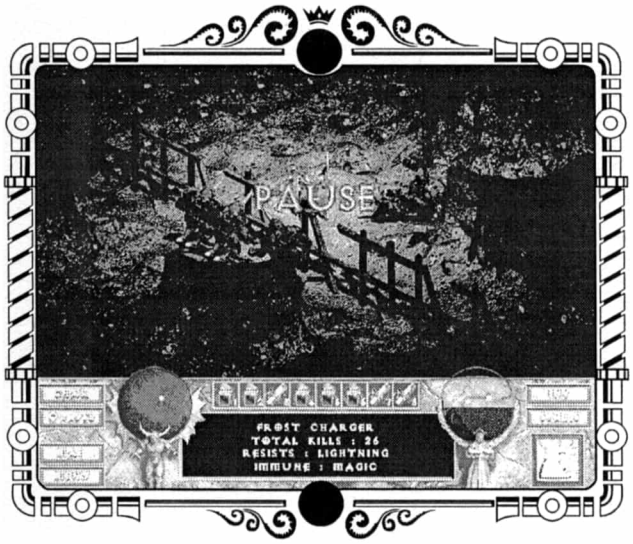
Не дайте демонам умереть от скуки.

Падение Черного Короля

Война против Вестмарха окончилась ужасным кровопролитием. Лачданан быстро собрал оставшихся воинов и приказал им отступать на защиту Кандураса. Они вернулись, чтобы обнаружить город Тристрам в развалинах. Король Леорик, и без того обуреваемый все новыми и новыми приступами, впал в безумие, узнав о пропаже сына. Стерев с лица земли деревню. Леорик решил, что его похитили и спрятали простолюдины. Хотя они и божились королю в том, что они не знают о местонахождении принца. Леорик продолжал утверждать, что они составили против него заговор, и поклялся безжалостно покарать их.

Таинственное исчезновение архиепископа Лазаруса не оставило никакого сомнения в том, что случилось с королем. Испытывающий жесточайшие припадки безумия и неудержимой ярости, Леорик обвинил множество граждан в государственной измене. Лачданан и остатки войска прибыли выяснить, что случилось с их королем. Леорик послал на них последних верных ему слуг, посчитав Лачданана организатором заговора. Храбрецы были приговорены к смерти. Лачданан, увидев наконец, что Леорик безумен, приказал своим людям защищаться. Битва перенеслась под самые темные своды древнего монастыря. Лачданан одержал горькую победу, ведь его слуги было вынуждены убить всех слуг Леорика. Они настигли короля в его святилище и умоляли объяснить им зверства, которые он совершил. Леорик лишь с презрением оплевал их и проклял, как предателей короны. Медленно подошел Лачданан к своему господину и с сожалением вынул свой меч. Полный скорби и отчаяния, Лачданан пронзил Леорика в его усохшее, почерневшее сердце. Прежде благородный король издал предсмертный крик, безумие поглотило его, и он испустил дух, оставив страшное проклятие на тех, кто так был ему предан.

Взывая к силам Тьмы, в которых он уже давно пребывал, Леорик обрек Лачданана и верных соратников на вечное проклятие.



Сделай паузу - что-нибудь скушай.

Царствование Диабло

Черный Король умирал на руках своих священников и рыцарей. Молодой принц Альбрехт все еще не был найден, и не осталось ни одного защитника Кандураса. Люди Тристрама в отчаянии покидали свой беззащитный город. Полные безысходности, они со страхом начинали понимать, что их несчастья лишь только начались. Странные блуждающие огоньки появлялись в стенах монастыря.

В тенях церкви томились скорбные темнокожие уроды. Ветер разносил отчаянные зверские вопли, казалось, исходившие из самой преисподней. Путешествующие по дорогам Тристрама встречали загадочных странников, закутанных в плащи, скитавшихся по всей округе. Те немногие, что остались, боялись даже близко подойти к проклятому монастырю. Шепот невинных людей заглушало движение злых кошмарных созданий, заполнявших жилища.

Без владыки, без закона, без армии горожане стали опасаться нашествия созданий, заполнивших город. Архиепископ Лазарус, оборванный и растрепанный, возник из небытия и возгласил горожанам, что он был поглощен растущим злом монастыря. Своими безысходными речами Лазарус испугал людей и собрал их воедино, он призвал всех, кто может, отправиться на поиски исчезнувшего принца Альбрехта. И повел их в темные глубины монастырского подземелья. Они тотчас отправились, и вскоре ночной воздух наполнился мерцающим огоньком надежды. Они вооружились лопатами, кирками и косами и вошли прямо в сердце преисподней. Те немногие, что выжили и вернулись в Тристрам, не могли смотреть друг другу в глаза, их раны были чудовищными, и даже умения знахарей не смогли спасти некоторых из них. Они распространяли ужасные истории о Демонах и духах, и холодящий душу ужас наполнил жизнь жителей Тристрама. Это был ужас, который никто из них не мог представить. Глубоко под фундаментом монастыря Диабло завладел всеми помыслами смертных, живущих наверху. Он медленно растворялся в наступающих сумерках, чувствуя, как возвращается к нему былая сила. В сгустившейся тьме он ухмылялся, ощущая, как быстро приближается время его окончательной победы.

В разных местах лабиринта вы сможете найти некоторые фрагменты этой сказки, но целиком она куда как занимательнее. Что же случилось дальше? Привлеченные слухами о сокровищах и тайном знании, оставшихся без хозяина, разные искатели приключений потянулись в Тристрам. Это маги, алчущие знаний, хилые телом, но крепкие духом, неуклюжие в рукопашной, но великолепные колдуны. Их привела тяга к знаниям. Это воины, могучие, несокрушимые в битве, но неповоротливые и могущие лишь немного помочь себе колдовством. Сокровища, рассыпанные в лабиринтах — вот их цель. И, наконец, это представительни-

цы странного женского ордена. Будучи слабее воинов и колдуя хуже магов, они, однако, страшные противницы, ловкие как кошки и бесподобные лучницы. Цели их ордена, как и причина их присутствия в Тристраме — тайна.

Кому-то из них суждено пройти все подземелье до конца и открыть самую страшную тайну лабиринта, сразив Диабло...

Подготовка к игре

Если вы по какой-либо причине не имеете возможности играть с CD, предусмотрена возможность инсталляции для игры с жесткого диска (INSTALL SPAWNED DIABLO). Однако это займет много дискового пространства, да и сделает доступными только первых три уровня— этакая демо-версия.

После запуска игры вам покажут небольшой мультик — заставку. Толком узнать что-нибудь из нее невозможно, но несколько довольно красивых монстров вам впоследствии встретятся в игре. Щелчок мышки или нажатие клавиши Enter остановит мультик, правда он не длинный, довольно быстро кончится сам. Вы попадете в первую в игре менюшку, где вам предложат сделать выбор между игрой в одиночку (**SINGLE PLAYER GAME**) и игрой с партнером (**MULTY PLAYER GAME**). Кроме того, наличествует еще три пункта — повтор заставки (**REPLAY INTRO**), информация о создателях игры (**CREDITS**) и выход из игры (**EXIT**). С последними тремя пунктами все ясно, однако, между одиночной и игрой с другими существует довольно много различий. Во-первых, у одиночной игры меньшие системные требования: 8 Мб оперативной памяти против 16 Мб у сетевой, во-вторых, в самой игре более слабые монстры и, главное, значительно большее число квестов.

Оставь надежду, всяк сюда входящий.

В игру с партнерами можно играть и в одиночку, но это лучше делать, уже немного освоившись в одиночной игре. Если же у вас есть, с кем поиграть, можете смело начинать эксперименты вдвоем. К сожалению, создатели игры сделали так, что герой одиночной игры не может играть в сетевой, и наоборот. Однако, существуют разного рода программы-читеры, позволяющие решить и эту проблему. О некоторых возможностях таких программ будет рассказано в последней главе.

Теперь о том, что отличает два варианта игры — сетевой и одиночный.

Во-первых, в сетевой игре есть выбор между тремя уровнями сложности — **NORMAL** — для всех без ограничений, **NIGHTMARE** — для героев, начиная с двадцатого уровня и **HELL** — только для ветеранов,

А не пора ли записаться?

героев выше тридцатого уровня. Одиночная игра одна, причем проще любой из сетевых.

Во-вторых, если в одиночной игре вы после выбора героя сразу попадаете в собственно игру, то в сетевом варианте вам предстоит выбрать способ связи с партнерами: модем, кабельное соединение, локальная сеть или Интернет. В первых трех случаях можно создать свою игру — **CREATE NEW GAME** и спокойно играть одному, ожидая партнеров, а то и вообще одному. Можно присоединиться к уже идущей игре, выбрав **JOIN GAME**. Четвертый же способ игры, в Интернет, требует особого внимания и подробно описан в соответствующей главе.

В-третьих, если в одиночной игре можно в любой момент записаться (но при этом предыдущее сохранение погибнет), и при этом запомнится все — и герой, и лабиринты, то в сетевой игре отсутствует явная возможность записи, характеристики героя запоминаются автоматически, как и предметы, лежащие в загашнике. Что касается всего остального, то это зависит от ваших действий и способа, которым вы покинули игру. Если вас убил другой герой, вы потеряете часть золота и ухо, все остальное останется при вас, то же самое будет, если вы погибнете по собственной неосторожности, например, застряв в собственной стене огня. Если же к вашей гибели приложили руку, рог, меч или копыто местные жители подземелий, то все, что на вас надето, останется на месте вашей гибели, но уши останутся при вас! Вас можно будет оживить магией, если у напарника есть соответствующее заклинание, пока вы не выберете пункт **RESTART IN TOWN**. В таком случае, вы возродитесь в городе (ну чем не Джек-из-Тени из одноименного романа Желязны?), причем в той же самой игре. Если никто из героев не тронул ваших вещей, вы найдете их там, где оставили. Или там, где вас обидели враги. Если же вы покинули игру, то все, что вы имели на момент выхода, останется при вас в новой игре, однако сама игра сохранится только в том

Внутриигровое меню.

случае, если в ней еще кто-нибудь остался. Знакомый принцип: один игрок — одна запись, хотя и несколько видоизмененный.

И, наконец, в сетевой игре присутствует на две клавиши больше на игровом экране. Первая, с рожицей, служит для отправки ценных мыслей прочим игрокам. Вторая, с мечами, переключает вас из режима драки с партнерами (скрещенные мечи) в режим союза (параллельные мечи). В режиме союза ваше оружие, включая лук, не будет наносить другим героям повреждений, хотя магия будет попадать по ним вне зависимости от ваших желаний. О прочих отличиях — ниже в тексте.

Интерфейс и управление

Итак, вы один из многих искателей приключений и знаний. Вам придется сражаться в красивых, но опасных лабиринтах, разговаривать с немногочисленными выжившими жителями Тристрама и даже торговать с ними. Множество магии, огромное количество оружия, великолепное разнообразие монстров и постоянно меняющиеся лабиринты (каждый раз, проходя игру заново, вы будете исследовать совершенно новые, сгенеренные заново карты) не дадут вам соскучиться даже в одиночной игре.

Для начала вам будет предложено выбрать героя, если у вас уже создан хоть один, или создать нового героя (**NEW HERO**).

Есть три вида героев:

WARRIOR — воин;

ROGUE — вор (лучница);

SORCERER — маг.

Каждый из них обладает некоторыми начальными атрибутами:

Stats/Char	Warrior	Rogue	Sorcerer
Strength	30	20	15
Magic	10	15	35
Dexterity	20	30	15
Vitality	25	20	20

Их вместе с физиономией героя покажут вам на табличке слева, то же относится к уже созданным героям. Только там будет учтен рост героя по службе (с опытом атрибуты героя растут), что, по правде говоря, довольно удобно.

Немного о атрибутах:

DEXTERITY — ловкость. С ростом ловкости увеличивается уровень защиты и точность удара. У разных героев — по-разному. Например, у **ROGUE** максимальное значение — 250. Повреждения, наносимые при стрельбе из лука, также зависят от ловкости. Поэтому высокие значения **DEXTERITY** просто необходимы именно лучницам. При достижении максимально возможного для данного героя значения, базовое значение ловкости обозначается желтым цветом.

STRENGTH — сила. С ростом силы увеличивается сила атаки. У разных героев и с разным оружием — по-разному. Максимальное значение силы бывает, естественно, у воина — 250. Поэтому, высокие значения **STRENGTH** и, как следствие, способность драться чуть ли не голыми кулаками, — отличительные черты воина. При достижении максимально возможного для данного героя значения базовое значение силы обозначается желтым цветом.

MAGIC — магия. С усилением магии увеличивается запас магической энергии (**MANA**). У разных героев – по-разному. Например, у мага (максимальное значение магии — 250) за каждую единицу магии прибавляется две единицы маны. Фактическая беззащитность мага в рукопашной делает единственно возможной альтернативой хорошо развитую магическую систему, поэтому высокие значения магии наблюдаются именно у героев-магов. При достижении максимально возможного для данного героя значения, базовое значение магии обозначается желтым цветом. Кроме того, увеличение значении магии усиливает заклинания на магической базе, не влияя на огненные и электрические.

Доступность разного оружия, посохов, свитков и книг зависит от текущих (не от базовых) значений трех этих атрибутов, в соответствующей главе это будет особо отмечено.

VITALITY — жизненная сила. С ростом жизненной силы увеличивается живучесть героя. Количество единиц жизни прибывает быстрее всего у воина — по две единицы за одну единицу жизненной силы. Кроме того, увеличение жизненной силы приводит к увеличению силы атаки. **VITALITY** — единственный атрибут, не влияющий на доступность оружия или заклинаний, поэтому его стоит наращивать в последнюю очередь. При достижении максимально возможного для данного героя значения, базовое значение **VITALITY** обозначается желтым цветом.

Ниже приведены максимальные значения атрибутов для воина, лучницы и мага.

Stats/Char	Warrior	Rogue	Sorcerer
Strength	250	55	45
Magic	50	70	250
Dexterity	60	250	85
Vitality	100	80	80

Воин сильнее всего в ближнем бою, воровка стреляет из лука, как из пулемета, а маг колдует намного быстрее, чем все остальные, и лишь немногим медленнее, чем воин махает мечом.

Теперь, когда вы немного знаете о героях, сделайте свой выбор. Этот выбор отразится на всем вашем будущем в игре: как правило, первая любовь останется с вами навсегда. Все, начавшие играть за воина, и дальше предпочитают воина, все, выбравшие лучницу, не изменяют ей никогда, а маг просто не может играть никем иным. Выбрали?

Если вы в сомнениях, ткните куда попало, когда узнаете побольше, вернетесь и выберете заново.

Управление героем на удивление просто — хотя можно использовать и клавиатуру (и нужно), но на первых порах все можно будет сделать двумя клавишами мыши. Левая — чтобы бить и подбирать, правая — чтобы использовать различные предметы и для колдовства.

Здесь и для тебя найдется местечко.

Для перемещения просто укажите мышкой, куда хотите пойти, и кликните левой клавишей. Если в том месте окажется что-то, что можно взять, то оно будет подобрано, как только ваш герой подойдет туда; если там будет проход — вы закончите свой путь на другом конце портала; если во время целеуказания там будет враг, то как только он окажется в зоне досягаемости, ваш герой его стукнет (или выстрелит по нему) один раз и остановится. Чтобы герой ударил его снова, вам надо опять навести на врага курсор и щелкнуть левой клавишей. Если вам надо чтобы герой просто дрался, не сходя при этом с места и не отвлекаясь на подбор всякого барахла — нажмите и удерживайте клавишу [Shift], пока щелкаете мышкой. Лучник при этом будет поливать врагов стрелами, прочие же просто отчаянно размахивать оружием. Причем направление ударов совпадает с направлением на курсор. Все это кажется очень сложным при чтении, но на редкость легко и удобно в игре. Войдите в игру, вы окажетесь в городе. Походите по нему немного, освойтесь с управлением.

Что же вы видите перед собой?

Сверху — большой игровой экран, на котором вы на фоне города (впоследствии картинка изменится и будет выглядеть, как вы в подземельях, или вы свежий труп, или вы в бою, но вы там будете всегда).

Снизу нечто малопонятное. Попробуем сделать его простым и доступным. Во-первых, если у вас русская версия WINDOWS, нажмите клавиши, переключающие раскладку клавиатуры на английскую. Это даст вам доступ к горячим клавишам. Теперь, что же вы, собственно, видите?

Слева внизу четыре клавиши:

CHAR — горячая клавиша [C];

QUESTS — горячая клавиша [Q];

MAP — горячая клавиша [Tab];

MENU — горячая клавиша [Esc].

Справа внизу две клавиши и экранчик:

INV — горячая клавиша [I];

SPELLS — горячая клавиша [B].

На экранчике же будет изображено текущее заклинание (горячая клавиша [S]). Щелчок по любой из этих клавиш приведет к изменению вида игрового экрана и появлению дополнительных табличек.

Внизу посередине восемь свободных ячеек (или занятых) — это пояс героя. Там будут лежать предметы, которые можно использовать в бою. Используются они или правым кликом мыши, или нажатием номера ячейки (1 — 8).

Слева и справа от пояса — два шара. Левый — индикатор жизни, правый — маны. Опустошение левого шара — смерть. По мере роста вашей живучести и запасов маны потеря одинакового количества магической энергии или живучести будет опустошать все меньшую и меньшую часть шара (потерять 20 из 40 маны — опустошить синий шар на половину, а 20 из 400 — еле заметный кусочек).

Под поясом — информационный экран. Наведение мышкой на любой предмет, клавишу или монстра выдаст вам краткую справку. Ежели справка не появляется, объект лишь деталь фона.

Теперь подробнее о том, к чему приведет нажатие на клавиши левым кликом мышки (или на горячие клавиши на клавиатуре). Имейте в виду, какой бы из управляющих экранов вы ни выбрали, действие все равно продолжается. Можно делать выбор в меню и сражаться в одно и то же время. Повторное нажатие на вызывающую управляющий экран клавишу приводит к его закрытию.

Char

Экран информации о характеристиках героя. Сверху ваше имя и класс героя (воин, маг, лучница). Чуть ниже — уровень героя (от 1 до 50).

EXPERIENCE

Текущее значение опыта, получаемого в виде премии за убитых врагов. Чем сильнее монстр, тем выше премия за его голову. С другой стороны, с ростом героя и прохождениями уровня, опыт, получаемый героем за смерть монстров, уменьшается, пока не сходит на нет. Герою двадцатого уровня нечего делать на первых этажах лабиринта. Под **EXPERIENCE** находится **NEXT LEVEL** — количество опыта, потребное для получения следующего уровня.

GOLD

Количество золота, имеющегося в вашем распоряжении. Чуть ниже и левее расположены уже известные вам характеристики — атрибуты героя: сила, ловкость, магия и жизненная сила. Слева приведены их базовые значения, справа — текущие (если они не совпадают, значит изменены при помощи артефактов). В таком случае, они синего цвета, если увеличены и красного, если уменьшены. Это справедливо и для прочих характеристик.

LIFE

Жизнь. В игре скорее не жизнь, а живучесть — способность выживать после ударов врага. Когда этот параметр доходит до нуля (красный шар опустошается), герой гибнет. Характеризуется двумя значениями: слева — максимальное, справа — текущее.

MANA
Магическая энергия. Запас энергии, который можно использовать для применения заклинаний. Теоретически может принимать отрицательные значения — если герой теряет или снимает артефакт, увеличивающий запас маны. Также характеризуется двумя значениями: слева — максимальное, справа — текущее.

ARMOR CLASS
Уровень защиты. С увеличением уровня защиты враги начинают промахиваться мимо героя, а если и попадают, то иногда удары принимаются на щит (то есть, тоже не доходят до цели).

TO HIT
Точность удара. Чем выше это значение, тем чаще ваши удары находят себе цель. Если у вас маленькое значение точности, вы не сможете справиться с тяжеловооруженными монстрами.

DAMAGE
Интервал повреждений, которые может в данный момент нанести герой при ударе.

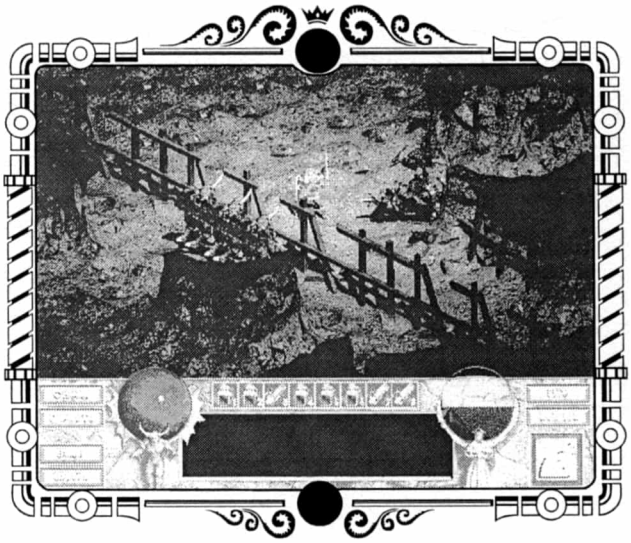
RESIST MAGIC
Уровень резистентности к магии. Чем выше это значение, тем меньше вреда нанесет вам магическая атака (в основном, суккубы и им подобные). Максимально возможное значение **RESIST MAGIC** — 75%. При этом в соответствующем окошечке появляется желтая надпись **MAX**.

RESIST FIRE
Уровень резистентности к огню. Чем выше это значение, тем меньше вреда наносит вам пламя. Это и собственные огненные стены, и **FIREBOLT,** и **FIREBALL** некоторых монстров, и **INFERNO** барлогов, и апокалипсис **DARK LORD**'а. Максимально возможное значение — 75%. При этом в соответствующем окошечке появляется желтая надпись **MAX**.

RESIST LIGHTING
Уровень резистентности к молнии. С ростом этого значения падает вред от электрических разрядов. Это и собственный **CHARGED BOLT,** и **LIGHTNING** некоторых монстров (**FAMILIAR** и все виды **STORM**'ов). Максимальное возможное значение 75%. При этом в соответствующем окошечке появится желтая надпись **MAX**.

POINTS TO DISTRIBUTE
При получении героем очередного уровня появляется 5 единиц для увеличения значений атрибутов. Можно прибавить к какому-нибудь одному атрибуту, можно распределить между несколькими. А можно оставить, тогда при прохождении следующих уровней будет появляться 10, 15, 20 и т. д., пока вы не соберетесь их распределить... Вообще-то лучше все решать сразу, а не копить всю игру, ведь после распределения вы станете немного сильнее, а никаких премий за скопидомство не предусмотрено.

Увеличение значений **RESIST**'а и характеристик может происходить только при помощи артефактов. Рост значения атрибутов происходит еще и с помощью специальных эликсиров и с ростом опыта.



От реальности остались жалкие огрызки.

INVENTORY

Инвентарь. В это понятие входят все те доспехи, оружие и амуниция, которые вы таскаете с собой и на себе. Часть предметов вы можете носить на себе, часть должна лежать или в инвентаре, или на поясе, а некоторые предметы (книги, различные квестовые артефакты) могут находиться только в той части инвентаря, которую мы условно назовем рюкзаком (**BACKPACK**).

BACKPACK

Рюкзак — представляет из себя табличку, разделенную на десять столбцов по четыре строки. Любой предмет может быть помещен в рюкзак при наличии там свободного места. Каждый предмет имеет свою площадь: деньги (до 5000) занимают одну ячейку, кольца и амулеты — тоже, книги и шлемы — четыре ячейки (2 на 2), одноручные мечи — две или три ячейки (1 на 2 или 1 на 3), доспехи и топоры — шесть ячеек (2 на 3) и т.д. В первую очередь, в рюкзаке имеет смысл хранить предметы, которые нельзя (или не имеет смысла) одеть на себя, или те, которые не влезают в пояс.

Кроме того, в инвентаре обозначены предметы, которыми герой пользуется в текущий момент. Ячейки под них могут быть пусты, но каждая из них отведена под использование той или иной группы предметов.

Голова – таблички 2 на 2, в которую помещается один из имеющихся в вашем распоряжении шлемов. Шея, на которую можно повесить амулет, а в самом низу (слева и справа) две ячейки для колец. Туловище — таблички 2 на 3, в которую помещается один из ваших доспехов. Слева и справа от туловища — две таблички 2 на 3, которые соответствуют правой и левой руке. В них можно поместить или один двуручный артефакт (двуручный меч, посох, топор, лук, тяжелую палицу), или два одноручных, один из которых будет мечом (меч или палица), а другой — щитом. Два щита или два меча взять нельзя.

SPELLS

Книга заклинаний из четырех страниц. На каждой странице — семь слотов под заклинания. (Герой может иметь на вооружении до 28 заклинаний). Каждая страничка отводится под заклинания соответствующего разряда. Во время игры по мере покупки или нахождения магических книг пустые слоты будут заполняться. Левый клик по заклинанию приведет к выбору его в каче-

стве текущего. Здесь располагаются и магические навыки, и заклинания, применяемые при помощи предметов.

QUEST

При получении очередной задачи (квеста) и до его выполнения в этой графе вы сможете найти и снова прочитать свое задание.

MAP

Карта — на ней автоматически обозначаются известные вам участки лабиринта. В городе карта не работает. При помощи клавиш [+] и [-] можно увеличивать или уменьшать масштаб карты, а стрелками перемещать ее в соответствующих направлениях. Ваше местонахождение будет обозначено маленькой рыжей стрелкой.

В аду и без вас хватает огня.

Экранчик с текущим заклинанием

Можно получить набор пиктограмм доступных заклинаний. Левый клик мышкой на пиктограмме сменит текущее заклинание на выбранное. Заклинания на свитках выделяются розовым цветом, на посохе — оранжевым цветом, родное умение — светло-желтое, а недоступные (например, из-за нехватки маны) — синим цветом.

Menu

Вызов меню из нескольких пунктов.

Save Game

Запись игры. Запись здесь осуществляется по принципу — один герой — одна запись. В принципе, этого хватает и не создает путаницы.

Options

Дает доступ к подменю регулировки звука и яркости. В принципе, яркость можно регулировать клавишами [G] и [F].

New Game

Новая одиночная игра с возможностью создать нового персонажа (возврат в предыдущее меню).

Load Game

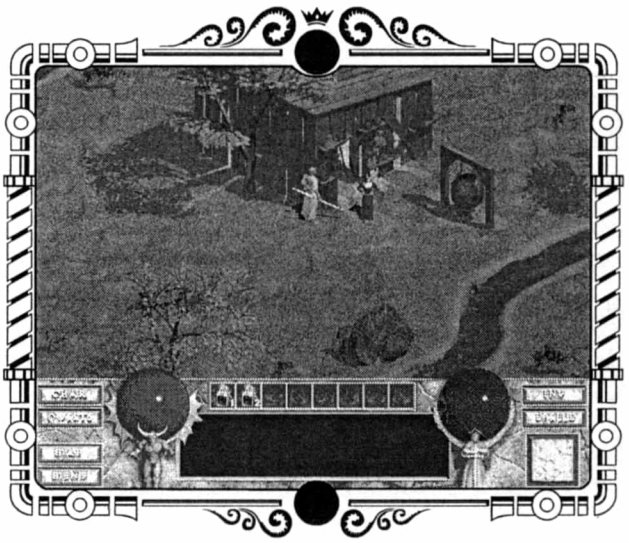
Загрузить игру (загрузится игра с этим же героем).

Quit Diablo
Выйти из игры (совсем).

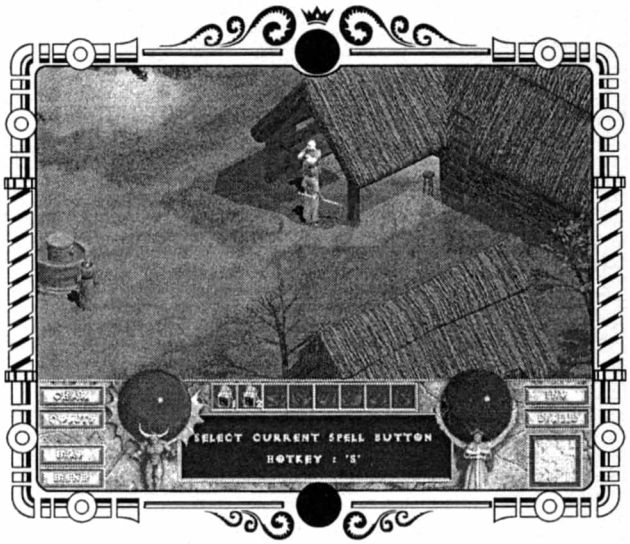
Город

Кто же живет в городе? И как общаться с жителями? Левый клик мышкой на любой объект может привести к трем различным последствиям. Если вы указали на доступный участок земли, герой просто туда пойдет. Если в этот момент на информационном экране появилась надпись с сообщением, не важно каким, герой пойдет в сторону, вами только что выбранную, и постарается выполнить поставленную задачу. (Это может быть попытка поднять предмет, разговор с жителем или квестовым монстром, или атака монстра в лабиринте). И, наконец, если вы выбрали недоступный для героя участок, он просто останется на своем месте. Впоследствии, в городе будет некоторое количество мусора или полезных вещей, просто брошенных вами. Пока же любой предмет, окутывающийся голубоватой аурой и вызывающий появление текста на информационном экране, известен и описан ниже:

ADRIA THE WITCH — ведьма Адрия — проживает в доме на острове за рекой. С ней можно поговорить на общие темы (**TALK TO ADRIA**), можно купить магические предметы (**BUY ITEMS**), продать некоторые вещи (**SELL ITEMS**) и перезарядить посохи (**RECHARGE STAVES**). После того, как вы сделали свои дела, с ведьмой можно попрощаться. Чем же торгует Адрия? Это бутылочки с маной (**POTION OF MANA**), с полным восстановлением (**POTION OF REJUVENATION**), свитки с заклинаниями — всегда присутствует свиток прохода в город — (**SCROLL OF TOWN PORTAL**) — книги (если повезет) и посохи — основное оружие мага. Кроме того, начиная с 25 уровня герой сможет приобрести у ведьмы порции силы, ловкости, магии и жизненной силы (**POTION OF STRENGTH**, **POTION OF DEXTERITY**, **POTION OF MAGIC**, **POTION OF VITALITY**). Эти же вещи можно ей и запродать, правда, покупает она в четыре раза дешевле, чем продает... Так что не волнуйтесь, старушка обижена не будет. В игре с партнером она является покупателем ушей убиенных друзей и врагов. Правда, ее такса за ухо — всего лишь единица золота за уровень героя, а поскольку ухо покупается, так она еще и платит в четыре раза меньше... Говорить с ней можно или о квестах, или просто выслушать городские сплетни. Если послушать, что говорят другие горожане о ведьме, то выяснится, что она появилась после начала печальных событий. Жители Тристрама относятся к ней настороженно, боятся ее. Однако, все признают, что она тоже болеет за дело света.

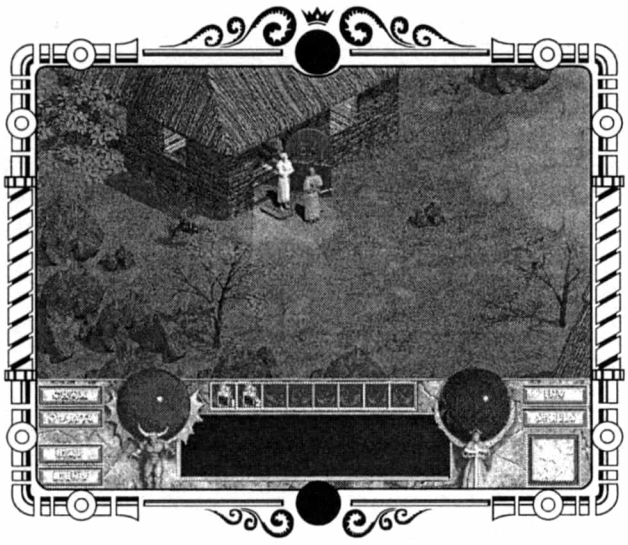


У деревенских всегда можно купить "брод, милько, яйки".



Жизнь в деревне бьет ключом,
Ад крестьянам нипочем.

GRISWOLD THE BLACKSMITH — кузнец Грисволд — проживает в Г-образном доме в центре города. С ним можно пообщаться (**TALK TO GRISWOLD**), можно купить оружие или доспехи (**BUY ITEMS**), магические предметы (**BUY PREMIUM ITEMS**), продать предметы (**SELL ITEMS**), отремонтировать предметы (**REPAIR ITEMS**) или попрощаться. Оружие без дополнительных свойств понадобится вам лишь в начале игры, после про этот пункт можете забыть — магическое оружие сильнее обычного, хотя и намного дороже. За все надо платить. Где же взять денег? Есть три честных способа: подобрать золото в лабиринте, подобрать предметы в лабиринте (и продать ведьме или кузнецу) и, наконец, продать ранее купленный предмет. Кузнец, как и ведьма, себе в убыток не торгует и даст вам лишь четверть цены... Ремонт оружия дорог, за ремонт сильно порушенного доспеха Грисволд возьмет денег больше, чем можно за него выручить. Однако меньше, чем стоит новый, так что не жалейте денег на милые вашему сердцу артефакты. Грисволд сам даст вам несколько квестов и может много рассказать о том, что творится в подземелье. Даже посплетничать с ним полезно — толковый мужик этот кузнец. Кузнеца в Тристраме любят. Он один из немногих уцелевших после безумной атаки на порождений зла в подземелье. Грисволд — лучший в стране кузнец, многократно побеждавший на состязаниях, создатель разнообразного магического оружия. В одиночной игре кузнец иногда продает кольца и амулеты, в варианте игры с партнером — только доспехи и оружие.



В отдельные здания даже
выстроилась очередь.

PEPIN THE HEALER — доктор Пепин — лучший друг героя. У него можно поправить пошатнувшееся было здоровье (**RECEIVE HEALING**), купить предмет (**BUY ITEM**), просто поговорить (**TALK TO PEPIN**) или попрощаться. Здоровье доктор лечит совершенно бесплатно, пожалуй, это единственная бесплатная услуга в городе. Вообще, город напоминает городки старателей во время золотой лихорадки — все, кроме золота, дорого. Торгует доктор бу-

Здесь можно купить все, но нельзя купить любовь.

тылочками с жидкостью цвета крови, восстанавливающей здоровье (**POTION OF HEALING**), свитками с соответствующими заклинаниями (**SCROLL OF HEALING**, **SCROLL OF HEAL OTHER**, **SCROLL OF RESURRECT**), бутылочками полного восстановления (**POTION OF REJUVENATION**), а в одиночной игре, начиная с 25 уровня, продает еще и эликсиры (в основном, силы и магии). Пепин искусный врач. Он лечит бабушку Джиллиан, спас многих раненых демонами и лечит вас, когда вы в этом нуждаетесь.

OGDEN THE TAVERN OWNER — содержатель таверны Огден — самое болтливое существо в городе. Настоящий кладезь слухов, говорит много и долго, но редко по существу. Правда, дает квест и, иногда, немного полезной информации. С ним можно только поговорить (или попрощаться). Что же за слухи о нем ходят? Поговорив с другими жителями Тристрама, вы узнаете, что Огден с женой приехали в город незадолго до начала бедствий и вложили все свои деньги в таверну. Теперь они бы и рады уехать, да не могут бросить дело, в которое вложили все деньги и душу. Огден — человек добрый, надежный и верный, хотя и недалекий (чем-то он напоминает пригорянского трактирщика из "Властелина Колец" Толкиена). Таверна Огдена — единственное место в городе, где немногие оставшиеся жители могут немного отдохнуть за кружкой пива, и находят приют путники и искатели приключений.

GILLIAN THE BARMAID — барменша Джиллиан. Хотите посмеяться — поговорите с Джиллиан. Много полезного вы вряд ли узнаете, но посмеетесь от души. Вы ей о цитадели тьмы (**HALLS OF THE BLIND**), а она вас к доктору, который кого-то когда-то от слепоты (**BLIND**) вылечил... С ней также можно только поговорить. У Джиллиан доброе сердце. Она осталась в Тристраме только из-за своей больной бабушки. Огден, добрая душа (Джиллиан работает у него в таверне), обещал присмотреть за старушкой, если Джиллиан уедет, но она отказалась. Джиллиан вас очень уважает и прислушивается к вашим словам, а иногда откровенно льстит. С чего бы это?

CAIN THE ELDER — староста Каин — можно поговорить — он всегда скажет что-нибудь дельное, можно попросить идентифицировать свеженайденный магический предмет. Сдерет сто золота, но дело свое сделает. Второй толковый мужик. Кстати, последние два квеста, в том числе на разборку с Диабло, вы получите у него. Заодно выяснится, что он — наследник Хорадримов и поэтому напрямую связан с событиями в Кандурасе. Скажем ему спасибо — смотри он за монастырем получше, Диабло бы не вырвался на свободу, и с кем бы вы тогда сражались?

WIRT THE PEG-LEGGED BOY — одноногий мальчишка Вирт — за городом, как грозный часовой, стоит один и артефакты продает. За просмотр продаваемого объекта (всегда одного) мальчик

Сейчас вам дадут очередной 'квест'.

возьмет с вас 50 золота. Сколько он набирает золота, так и не продав ни одного артефакта... Правда, артефакты у него меняются редко, а толковые бывают не всегда, но они в среднем лучше, чем у кузнеца. Так что часто к нему бегать не стоит, но и совсем забывать нельзя. Говорить с ним особо нечего, все интересы у него о деньгах... Вирт потерял ногу в подземелье, когда горожане под предводительством архиепископа-предателя попали в западню. Его связи с контрабандистами позволяют ему доставать редкое магическое оружие и доспехи, что, в конечном счете, способствует победе света.

FARNHEM THE DRUNK — пьяница Фарнхэм — Фарнхэм был с Грисволдом в подземелье, когда архиепископ Лазарус заманил жителей города в ловушку. То, что произошло с Фарнхэмом, внушило ужас даже Грисволду, а доктор Пепин сетует, что сумел излечить тело, но не смог душу... И теперь Фарнхэм неразлучен с бутылкой. Поговорить с ним интересно и полезно. К сожалению, кроме разговоров, от него ничего не добиться.

COW — корова — несколько штук пасутся на востоке от города. Предназначение неизвестно. Несколько кликов по ним мышкой приведут к забавным замечаниям героя в ваш адрес.

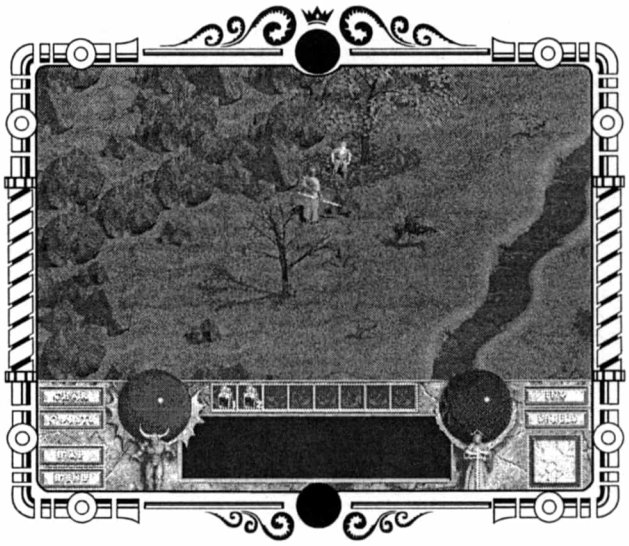
DOWN TO DUNGEON — спуск в подземелье — доступен всегда, как в одиночной, так и в игре с партнером. Находится на северо-востоке города в помещении бывшей церкви, ныне — оплоте Тьмы. Рекомендуется для всех, кто играет впервые (это и есть начало собственно игры).

DOWN TO CATACOMBS — спуск в катакомбы — доступен герою восьмого и выше уровня в игре с партнерами и любому, поднявшемуся в город через этот проход в одиночной игре. Находится на востоке от города, недалеко от того места, где пасутся коровы. Не ищите его в одиночной игре, пока не найдете его нижний конец в катакомбах и не воспользуетесь им.

Соберитесь с силами перед новым сражением.

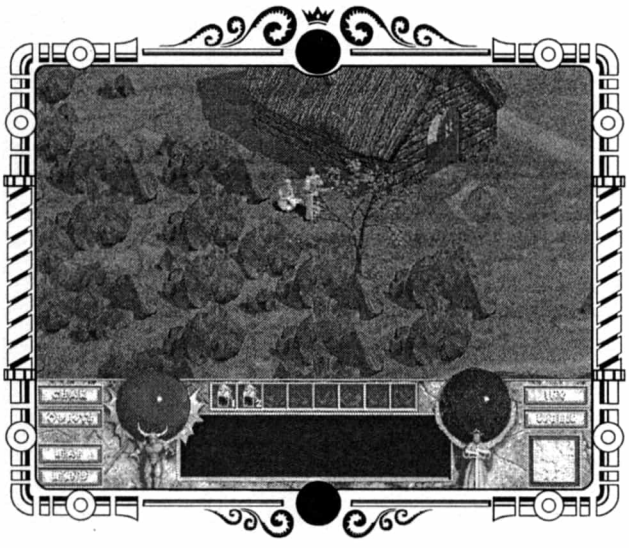
DOWN TO CAVE — спуск в логово — доступен герою тринадцатого и выше уровня в игре с партнерами и любому, воспользовавшемуся проходом из логова в город в одиночной игре. Находится на севере от города, за рекой недалеко от поста Вирта... В одиночной игре представляет собой груду камней, пока вы не найдете нижний конец прохода в логове и не воспользуетесь им.

DOWN TO HELL — спуск в ад — доступен герою семнадцатого и выше уровня в игре с партнерами и любому, воспользовавшемуся проходом из ада в город в одиночной игре. Находится рядом с домом Пепина. Милости просим в ад! Правда, эта привилегия в одиночной игре недоступна, и вам придется вторгаться в ад естественным путем, и лишь потом, найдя в аду выход на поверхность, вы сможете урезать себе работу ногами.



"Издалека течет река, нам жить осталось года три..."

WOUNDED TOWNSMAN — раненый житель — выбравшийся из подземелья, недобитый монстрами, горожанин, который... Но это уже персонаж другой главы — квеста. Советуем прочитать, особенно если вы решите поиграть в режиме одиночной игры.



Кусты маняще шелестят листвой.

Больше полезных объектов в городе не обнаруживается...

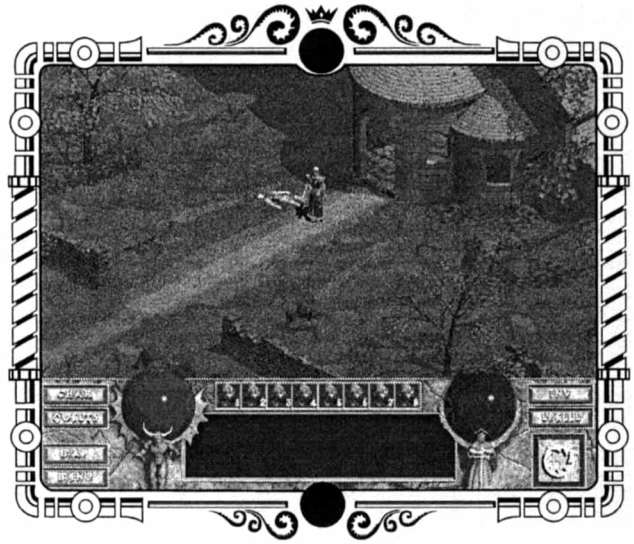
Все здания и местность прописаны очень тщательно, просто побродите по городу, пообщайтесь с жителями, а потом, прежде чем полезть вниз, прочтите, с чем вам предстоит драться, а заодно купите у кузнеца немного оружия.

Предметы

Предметы (**ITEMS**) можно разбить на две группы: первая — это различные бутылочки, свитки, книги и деньги. Назовем эту группу служебной. Бутылочки служат для восстановления жизни и маны, а некоторые — для увеличения атрибутов (навсег-

да), свитки — для хранения заклинаний однократного применения, книги — для изучения и последующего поднятия уровня заклинаний, деньги — для покупки прочих предметов.

Вторая группа объединяет в себе все оружие и доспехи, а также кольца и амулеты. Именно о предметах этой группы и пойдет разговор в этой главе. Их можно разделить на три категории — обычные, магические (**PREMIUM**) и уникальные (**UNIQUE**). Первые показываются белым цветом и имеют стандартный вид. Вторые показываются синим цветом и также имеют стандартный вид. Уникальное предметы показываются желтым цветом и могут выглядеть самым неожиданным образом. Будучи же брошенными на землю, ничем от первых двух с виду не отличаются.



У входа в бездну...

Предметы бывают наступательные — мечи, палицы, топоры, луки и посохи, и защитные — щиты, доспехи, шлемы. Наступательные — обладают способностью увеличивать повреждения, наносимое врагу (сила атаки). Оборонительные — увеличивают уровень защиты. Кроме того, брать мощные предметы по силам далеко не каждому воину. Есть определенные требования к силе и ловкости, не удовлетворяя которым, он не сможет ими воспользоваться. Каждый предмет имеет свою цену и может быть куплен у кузнеца. Кузнец может выкупить предмет у вас, но в четыре раза дешевле. Кроме того, каждый предмет имеет определенный запас прочности (**durability**) который выражается в текущем и максимальном значении, и может повреждаться и даже совсем разрушиться в бою. Когда предмет сильно поврежден, в правом нижнем углу игрового экрана появляется его изображение. У посохов также могут быть физические повреждения, кольца же и амулеты от природы неразрушимы. Чинят поврежденные предметы у кузнеца. Запас заклинаний на посохах также ограничен, в бою он быстро расходуется. Восстановить запас полностью может лишь Адрия (ведьма). В принципе, починить предмет/перезарядить посох может и сам герой при наличии специального навыка, однако в этом случае предмет немного портится (уменьшается максимальное значение) и через определенное количество таких действий может прийти в полную негодность.

dm — **damage** (сила атаки)

st — **strength** (сила)

ac — **armor class** (уровень защиты)

dx — **dexterity** (ловкость)

Магические предметы отличаются от обычных наличием одной или нескольких дополнительных характеристик. При этом требования к носителю, основные характеристики и внешний вид остаются без изменения. Такие предметы могут быть найдены в лабиринте или куплены у кузнеца, ведьмы или мальчика. После нахождения они должны быть опознаны при помощи закли-

нания идентификации или у старца (он возьмет с вас по сто золота за каждый предмет). Неопознанный предмет ничем не отличается от обычного по своим свойствам и цене. Цена же опознанных при купле-продаже зависит от вида исходного предмета и величины дополнительных характеристик, причем самый дорогой предмет зачастую не самый полезный.

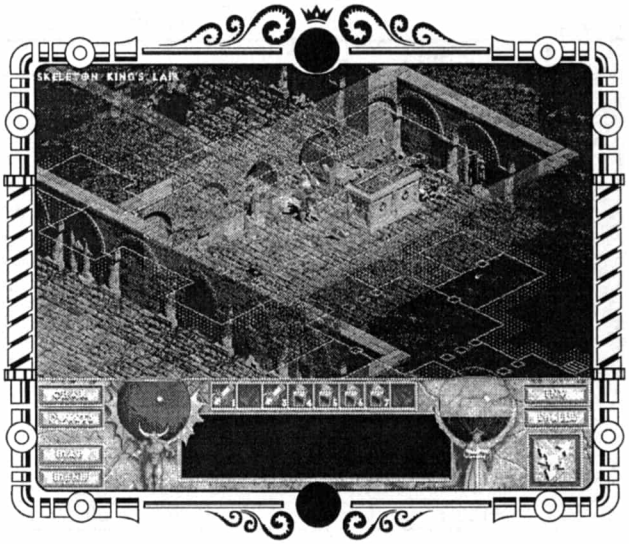
	Сила атаки	Требования	Цена покупки
Мечи:			
DAGGER	1~4	-	60
SHORT SWORD	2~6	18st	120
SABRE	1~8	17st	170
SCIMITAR	3~7	23st, 23dx	200
BLADE	3~8	25st, 30dx	280
FALCHION	4~8	30st	250
LONG SWORD	2~10	30st, 30dx	350
CLAYMORE	1~12	35st	450
BROAD SWORD	4~12	40st	750
BASTARD SWORD	6~15	40st	1000
TWO-HANDED SWORD	8~18	65st	1800
GREAT SWORD	10~20	80st	
Палицы:			
CLUB	1~6	-	20
MACE	1~8	16st	200
SPICED CLUB	3~6	18st	225
MORNING STAR	2~10	26st	300
WAR HAMMER	5~9	40st	600
FLAIL	2~12	30st	500
MAUL	6~20	55st	900
Топоры:			
SMALL AXE	2~10	-	150
AXE	4~12	22st	450
LARGE AXE	6~16	30st	750
BROAD AXE	8~20	50st	1000
BATTLE AXE	10~30	65st	1500
GREAT AXE	12~30	80st	2500

Одновременно могут присутствовать только две группы дополнительных характеристик, причем они находят свое отражение в названии предмета. От самого предмета остается только часть названия. Например: **GREAT AXE** и **SMALL AXE** с удвоенной силой атаки, будут назы-

	Уровень защиты	Требования	Цена покупки
Доспехи:			
RAGS	5	-	5
CAPE	1~3	-	10
CLOAK	3~7	-	40
ROBE	4~6	-	75
QUILTED ARMOR	10	-	200
LEATHER ARMOR	11~13	-	300
HARD LEATHER ARMOR	14	-	450
STUDDED LEADER ARMOR	16	20st	700
RING MAIL	17	25st	900
CHAIN MAIL	19~21	30st	1250
SCALE MAIL	24	35st	2300
BREAST PLATE	24	40st	2800
SPLINT MAIL	31	40st	3250
PLATE MAIL	43	60st	4600
FIELD PLATE	40~45	65st	5800
GOTHIC PLATE	53	80st	8000
FULL PLATE MAIL	60~80	90st	
Щиты:			
BUCKLER	1~5	-	30
SMALL SHIELD	5~8	25st	90
LARGE SHIELD	5~10	40st	200
KITE SHIELD	10~15	50st	400
GOTHIC SHIELD	12~18	60st	
TOWER SHIELD	15~23	60st	850
Шлемы:			
CAP	1~3	-	15
SCULL CAP	2~4	-	25
HELM	3~7	25st	40
FULL HELM	4~9	35st	90
CROWN	7~14	-	200
GREAT HELM	12~18	50st	

	Сила атаки	Требования	Цена покупки
Луки:			
SHORT BOW	1~4	-	100
LONG BOW	1~6	25st, 30dx	250
HUNTER'S BOW	2~5	20st, 35dx	350
COMPOSITE BOW	3~6	25st, 40dx	600
SHORT BATTLE BOW	3~7	30st, 50dx	750
SHORT WAR BOW	4~8	35st, 70dx	1500
LONG BATTLE BOW	1~10	30st, 60dx	1000
LONG WAR BOW	1~14	45st, 80dx	2000
Жезлы:			
SHORT STAFF	2~4	-	
LONG STAFF	4~8	-	
COMPOSITE STAFF	5~10	-	
QUARTER STAFF	6~12	20st	
WAR STAFF	8~16	30st	1500

ваться одинаково — **MASSIVE AXE**. Названия одной группы характеристик будут всегда перед остатком названия предмета, а другой — всегда после. Это накладывает некоторые ограничения на сочетание характеристик — магическое оружие не может одновременно иметь две группы характеристик одного вида (такое доступно только уникальному оружию). Изменение характеристик происходит не всегда в лучшую сторону — иногда свежеопознаный предмет остается только выкинуть... Или продать за единицу золота.



Как много бесхозных сокровищ.

Названия дополнительных характеристик первого вида (префиксы):

1-я группа: предметы одновременно с модификацией силы атаки и точности удара.

ПРЕДМЕТЫ	СИЛА АТАКИ И ТОЧНОСТИ УДАРА
CLUMSY	от –45% до –65%; от –1 до –5
DULL	от –20% до –40%; от –4 до –5
SHARP	от +20% до +35%; от +1 до +5
FINE	от +40% до +50%; от + 6 до +10
WARRIOR'S	от +51% до +65%; от +11 до +15
SOLDIER'S	от +66% до +80%; от +16 до +20
KNIGHT'S	от +100% до +105%; от +31 до +40
LORD'S	от +81% до +95%; от +21 до +30
MASTER'S	от +105% до +115%; от +41 до +50
CHAMPION'S	от +126% до +150%; от +51 до +75
KING'S	от +151% до +175%; от +76 до +100

2-я группа: предметы с модификацией силы атаки.

ПРЕДМЕТЫ	МОДИФИКАЦИЯ СИЛЫ АТАКИ
USELESS	от –80% до –100%
WEAK	от –30%
BENT	от –45% до –60%
DEADLY	от + 36% до +50%
JAGGED	от +20% до +35%
HEAVY	от +51% до +65%
MASSIVE	от +96% до +110%
BRUTAL	от +81% до +95%

ПРЕДМЕТЫ	МОДИФИКАЦИЯ СИЛЫ АТАКИ
VICIOUS	от +66% до +80%
MERCILESS	от +151% до +175%
RUTHLESS	от +126% до +150%

3-я группа: предметы с модификацией точности удара.

ПРЕДМЕТЫ	МОДИФИКАЦИЯ ТОЧНОСТИ УДАРА
TIN	от –6 до –10
BRASS	от –1 до –4
BRONZE	от +1 до +5
IRON	от +6 до +8
STEEL	от +11 до +15
SILVER	от +16 до +20
GOLD	от +25 до +27
PLATINUM	от +31 до +40
MITHRIL	от +41 до +60
METEORIC	от +61 до +80
WEIRD	от +81 до +100
STRANGE	от +101 до +150

4-я группа: предметы с повышенным уровнем защиты.

ПРЕДМЕТЫ	УРОВЕНЬ ЗАЩИТЫ
VULNERABLE	от –51% до –100%
RUSTED	от –25% до –50%
STURDY	от +20% до +30%
FINE	от +20% до +30%
STRONG	от +31% до +35%
MIGHTY	от +36% до +40%
GRAND	от +41% до +55%
VALIANT	от +56% до +70%
BLESSED	от +91% до +105%
GLORIOUS	от +71% до +90%
SAINTLY	от +111% до +130%
AWESOME	от +131% до +150%
HOLY	от +151% до +170%
GODLY	от +171% до +200%

5-я группа: предметы, дающие резистентность ко всем видам колдовства.

ПРЕДМЕТЫ	РЕЗИСТЕНТНОСТЬ
AMBER	от +17% до +18%
OBSIDIAN	от +35%

ПРЕДМЕТЫ	РЕЗИСТЕНТНОСТЬ
JADE	от +21% до +30%
TOPAZ	от +10% до +15%
EMERALD	от +41% до +50%

6-я группа: предметы, дающие резистентность к огню.

ПРЕДМЕТЫ	РЕЗИСТЕНТНОСТЬ
RED	от +15 %
CRIMSON	от +21 до +40%
GARNET	от +41% до +50%
BURGUNDY	от +315 до +40%
RUBY	от +51% до +60%

7-я группа: предметы, дающие резистентность к молниям.

ПРЕДМЕТЫ	РЕЗИСТЕНТНОСТЬ
BLUE	от +10% до +18%
AZURE	от +24% до +25%
LAPIS	от +31% до +40%
SAPPHIRE	от +51% до +60%
COBALT	от +41% до +50%

8-я группа: предметы, дающие резистентность к магии.

ПРЕДМЕТЫ	РЕЗИСТЕНТНОСТЬ
WHITE	от +10% до +20%
PEARL	от +21% до +30%
CRYSTAL	от +41% до +50%
DIAMOND	от +51% до +60%
IVORY	от +31% до +40%

9-я группа: предметы, повышающие уровень заклинаний.

ПРЕДМЕТЫ	ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ
ANGEL'S	на единицу
ARCH-ANGEL'S	на две единицы

10-я группа: предметы, дающие дополнительную ману.

ПРЕДМЕТЫ	КОЛИЧЕСТВО МАНЫ
HYENA'S	от –11 до –25
FROG'S	от –1 до –10
SPIDER'S	от +10 до +15
DRAKE'S	от + 41 до + 50

ПРЕДМЕТЫ	КОЛИЧЕСТВО МАНЫ
SNAKE'S	от +21 до +30
SERPENT'S	от +31 до +35
DRAGON'S	от +51 до +60
WYRM'S	от +61 до +80
HYDRA'S	от +81 до +100
RAVEN'S	от +16 до +20

11-я группа:

ПРЕДМЕТЫ	КОЛИЧЕСТВО ЗАРЯДОВ
PLENTIFUL	удвоенное количество зарядов.
BOUNTIFUL	утроенное количество зарядов.

Названия дополнительных характеристик второго вида (суффиксы):

1-я группа: предметы, увеличивающие силу.

ПРЕДМЕТЫ	УВЕЛИЧЕНИЕ СИЛЫ
WEAKNESS	от –1 до –5
STRENGTH	от +1 до +5
MIGHT	от +6 до +10
POWER	от +11 до +15
GIANT	от +16 до +20
TITAN	от +21 до +30

2-я группа: предметы, увеличивающие ловкость.

ПРЕДМЕТЫ	УВЕЛИЧЕНИЕ ЛОВКОСТИ
PARALYSIS	от –6 до –10
ATROPHY	от –1 до –5
DEXTERITY	от +1 до +5
SKILL	от +6 до +10
ACCURACY	от +11 до +15
PRECISION	от +16 до +20
PERFECTION	от +21 до +30

3-я группа: предметы, увеличивающие магию.

ПРЕДМЕТЫ	УВЕЛИЧЕНИЕ МАГИИ
FOOL	от –7
MAGIC	от+1 до +5
MIND	от +6 до +10
BRILLIANCE	от +11 до +15
SORCERY	от +16 до +20
WIZARDRY	от +21 +30

4-я группа: предметы, увеличивающие жизненную силу.

ПРЕДМЕТЫ	УВЕЛИЧЕНИЕ ЖИЗНЕННОЙ СИЛЫ
VITALITY	от +1 до +5
ZEST	от +6 до +10
VIGOR	от +16 до +20
VIM	от +11 до +15
LIFE	от +20 до +30

5-я группа: предметы, увеличивающие сразу все атрибуты.

ПРЕДМЕТЫ	УВЕЛИЧЕНИЕ ВСЕХ АТРИБУТОВ
TROUBLE	от –1 до –5
PIT	от –6 до –10
SKY	от +1 до +3
MOON	от +4 до +7
STAR	от +8 до +11
HEAVEN	от +12 до +15
ZODIAC	от +16 до +20

6-я группа: предметы, увеличивающие силу атаки на несколько единиц.

ПРЕДМЕТЫ	УВЕЛИЧЕНИЕ СИЛЫ АТАКИ
QUALITY	от +1 до +2
MAIMING	от +4 до +7
GORE	от +10 до +12
CARNAGE	от +14 до +16
SLAYING	от +17 до +20

7-я группа: предметы, увеличивающие скорость удара.

ПРЕДМЕТЫ	УВЕЛИЧЕНИЕ СКОРОСТИ УДАРА
READINESS	так называются предметы, обладающие **QUICK ATTACK**, т.е. увеличивающие скорость атаки. Увеличение незначительное, примерно на четверть.
SWIFTNESS	это название принадлежит предметам, дающим **FAST ATTACK**, т.е. увеличивающим скорость атаки наполовину.
SPEED	так называются предметы, приносящие их владельцам **FASTER ATTACK**, т.е. еще сильнее увеличивающие скорость атаки.
HASTE	предметы с таким названием очень ценны. Они дают своим владельцам **FASTEST ATTACK**, самое большое из всех возможных ускорений. Лук с таким свойством в руках лучницы посылает стрелы с такой скоростью, что они сливаются в непрерывную смертоносную нить. А меч в руках воина опередит удар любого врага.

8-я группа: предметы, меняющие повреждения от пропущенного удара.

ПРЕДМЕТЫ	ПРОИЗВОДИЫЙ ЭФФЕКТ
PAIN	+4 дополнительных повреждения.
TEARS	+1 дополнительное повреждение.
HEALTH	ослабляет на единицу.
PROTECTION	ослабляет на две единицы.
ABSORPTION	ослабляет на три единицы.
DEFLECTION	ослабляет на четыре единицы.
OSMOSIS	ослабляет на шесть единиц.

9-я группа: предметы, изменяющие живучесть.

ПРЕДМЕТЫ	КАК МЕНЯЕТСЯ ЖИВУЧЕСТЬ
VULTURE	от –11 до –25
JACKAL	от –1 до –10
FOX	от +10 до +15
EAGLE	от +21 до +30
JAGUAR	от +18 до +20
VOLF	от +31 до +40
TIGER	от +41 до +50
LION	от +51 до +60
MAMMOTH	от +61 до +80
WHALE	от +81 до +100

10-я группа: предметы, ускоряющие восстановление после пропущенного удара.

STABILITY — предметы, дающие своим владельцам **FAST HIT RECOVERY** — возможность быстрее ответить после пропущенного удара.

BALANCE — то же, но еще быстрее.

HARMONY — самые ценные из предметов этой серии. Носящий их почти не теряет дыхание от сыплющихся на него ударов и продолжает бить, даже если по нему попали.

11-я группа: предметы, позволяющие перевести повреждения, нанесенные врагу, себе в ману или жизнь.

BAT — переводит 3% силы вашего удачного удара вам в ману (пример: вы нанесли удар силой 200 — значит, у вас будет на 6 маны больше, но только если вы попали по врагу).

VAMPIRE — переводит 5% от силы вашего удачного удара в ману.

LEECH — переводит 3% от силы вашего удачного удара в живучесть. Действует по тому же принципу, что и перевод в ману, но заполняет другой шарик.

BLOOD — переводит 5% от силы вашего удачного удара в живучесть.

12-я группа: предметы, обладающие измененной прочностью.

STURDINESS — от 26% до 50% прочности.
FRAGILITY — прочность равна единице.
STRUCTURE, **CRAFTSMANSHIP** — высокая прочность
AGES — неразрушимый.

14-я группа: предметы, дающие дополнительный магический удар.

SHOCK, **LIGHTNING** и **THUNDER** — наносит добавочный электрический удар с силой от 1 до 6, от 1 до 10 и от 1 до 20 соответственно. Кроме того, если относится к луку, то подсвечивает траекторию полета стрелы.

FLAME, **FIRE** и **BURNING** — наносит добавочный огненный удар силой от 1 до 3, от 1 до 6 и от 1 до 16 соответственно и, если относится к луку, то подсвечивает траекторию полета стрелы.

15-я группа: предметы, влияющие на площадь, видимую героем.

DARK — сильно уменьшает радиус освещения.
NIGHT — немного уменьшает радиус освещения.
LIGHT — немного увеличивает радиус освещения.
RADIANCE — сильно увеличивает радиус освещения.

16-я группа: предметы с разными дополнительными свойствами.

BEAR — предметы, обладающие свойством **KNOCKS TARGET BACK**, т.е. отбрасывают врагов назад. Любой монстр, столкнувшийся с эти свойством, отлетит на клетку назад. С некоторыми это свойство работает не в вашу пользу: бить по **GARGOYLE** и им подобным, а также по **SUCCUBUS** и их родственникам совершенно неудобно, отброс срабатывает, а удар — нет. Однако, это относится только к оружию ближнего боя. У лука **KNOCKS TARGET BACK** работает просто великолепно, буквально сдувая врага.

THORN — удачная атака монстров не только снимает с вас несколько единиц живучести, но и от 1 до 6 (или от 1 до 3) с монстра. Некоторые, самые слабые, от этого дохнут. Но после достижения вами примерно 15-го уровня абсолютно бесполезно.

SPIKES — отличается от предыдущего только силой контратаки. (1-10 вместо 1-6). Также довольно быстро становится бесполезным.

PIERCING, **PUNCTURING** и **BASHING** — повреждает доспехи врага, снижая при этом его уровень защиты с каждым ударом на 2-6 единиц, 4-12 единиц и 8-24 единицы соответственно.

THIEF — предметы, обладающие свойством **HALF TRAPS DAMAGE**, т.е. половинящие повреждения от ловушек (например, от двери со стрелой).

CRUSADERS — каждый следующий удар становится сильнее.

BLOCKING — быстрый блок.

Уникальные предметы: прочность, требования, возможности

Щиты

SPLIT SKULL SHIELD — прочность 15, требований нет, уровень защиты 10, жизненная сила +10, сила +2, уменьшает радиус освещения на 10%.

BLACKOAK SHIELD — требует 18st, ловкость +10, жизненная сила –10 , уменьшает радиус освещения на 10%.

Шлемы

FOOLS CREST — все атрибуты –4 живучесть +100

GOTTERDAMMERUNG — требует 60dx и 50st, все атрибуты +20, уровень защиты 60, урон от противника –4, уменьшение радиуса освещения на 40%

HARLEQUIN CREST — уровень защиты –3, урон от противника –1, все атрибуты +2, живучесть +7, мана +7.

THINKING CAP — мана +30, уровень всех заклинаний +2, противостояние всему +20%, увеличивает прочность.

UNDEAD CROWN — уровень защиты 8, восстанавливает жизнь за счет врага.

OVERLORD'S HELM — уровень защиты 6, сила +20, ловкость +15, жизненная сила +5 магия —20, необычная прочность.

VEIL OF STEEL — уровень защиты 18, противостояние всему +50%, уменьшает радиус освещения на 20%, защита +60%, мана –30, сила +15, жизненная сила +15.

RUNE MASK — неразрушима, уровень защиты 5.

ROYAL CIRCLET — уровень защиты 40, все атрибуты +10, радиус освещения увеличивается на 20%

Доспехи

LEATHER OF AUT — неразрушим, уровень защиты 15, сила +5, магия –5, ловкость +5

NIGHTCAPE — уменьшает радиус освещения на 40%, ловкость +3, неуязвимость, позволяет видеть невидимое.

RAINBOW CLOAK — уровень защиты 6, все атрибуты+1, противостоит всему на 10%, живучесть +5, увеличивает прочность.

SCAVENGER CARAPACE — урон от противника –15, уровень защиты –9, ловкость +5, резистентность к молнии +40%.

WISDOM'S WRAP — магия +5, мана +10, резистентность к молнии +25%, уровень защиты 15, урон от противника –1.

ARKAINE VALOR — уровень защиты 25, жизненная сила +10, урон от противника –3, быстрое восстановление после удара.

DEMONSPIKE COAT — неразрушим, уровень защиты 100, урон от противника –6, сила +10, резистентность к огню +50%.

GLADIATOR'S BANE — уровень защиты 25, урон от противника –2, все атрибуты –3.

TORN FLESH OF SOULS — неразрушим, уровень защиты 8, жизненная сила +10, урон от противника –1.

Мечи

BLACK RAZOR — сила атаки 1-4, сила атаки +150%, живучесть +2, нестандартная прочность.

BONESAW — сила атаки 1-12, требует 35st, урон от каждого удара +10, сила +10, магия –5, ловкость –5, живучесть +10, мана –10.

DEFENDER — сила атаки 1-8, требует 17st, уровень защиты 5, жизненная сила +5, точность удара –5%.

DOOMBRINGER — сила атаки 6-15, требует 50st, точность удара +25%, сила атаки +250%, –5 со всех атрибутов, живучесть 25%, уменьшает радиус освещения на 20%.

EXECUTIONER'S BLADE — сила атаки 4-8, требует 25st, сила атаки +150%, живучесть –10, уменьшается радиус освещения на 10%, увеличенная прочность.

FALCON'S TALON — сила атаки 3-7, требует 23st, удар +20, сила атаки 6-33% ловкость –10.

GONNAGAL'S DIRK — сила атаки 1-4, ловкость –5, урон от каждого удара +4, резистентность к магии +25%.

GRISWORD EDGE — сила атаки 4-12, требует 40st, точность удара +25%, быстрая атака, отбрасывает противника назад, мана +20, живучесть –20, дополнительный урон противнику от огня 1-10.

GRYPHONS CLAW — сила атаки 4-8, требует 20st, сила атаки +100%, магия –2, ловкость –5.

ICE SHANK — сила атаки 2-10, требует 30st 30dx, резистентность к огню +40%, измененная прочность, сила +9.

LIGHTSABRE — сила атаки 1-8, требует 17st, увеличивает радиус освещения на 20%, удар +20%, резистентность к молнии +50%.

SHADOWHAWK — сила атаки 4-12, требует 30st, уменьшает радиус освещения на 20%, удар +15%, резистентность ко всему +5%.

WIZARDSPIKE — сила атаки 1-4, магия +15, мана +35, удар +25%, резистентность ко всему +15%.

GIBBOUS MOON — сила атаки 4-12, требует 30st, ко всем атрибутам +2, сила атаки +25%, мана +15, уменьшает радиус освещения на 30%.

INFERNO — сила атаки 2-10, требует 30st 30dx, дополнительный урон противнику от огня 2-12, увеличивает радиус освещения на 30%, мана +20, резистентность к огню 75% от максимума.

GRANDFATHER — сила атаки 10-20, требует 75st, для одной руки, +5 ко всем атрибутам, точность удара +20%, сила атаки +70%, жизненная сила +20.

Палицы

BARANAR'S STAR — сила атаки 1-10, требует 26st, сила атаки 80%, быстрая атака, жизненная сила +4, ловкость –4, изменяет прочность.

CRACKRUST — сила атаки 1-8, требует 16st, все атрибуты +2, резистентность ко всему +15%, сила атаки — +25%.

CRANIUM BASHER — сила атаки 6-20, требует 55st, урон +20, сила +15, резистентность ко всему +5%, мана –150.

GNARLED ROOT — сила атаки 1-6, сила атаки +300%, ловкость +10, магия +5, резистентность к всему +10%, уровень защиты –10.

HAMMER OF JHOLM — сила атаки 6-20, требует 55st, неразрушим, сила атаки +4%, удар +15%, сила +3.

Топоры

AGUINARA'S HATCHET — сила атаки 2-10 , магия +10, резистентность к магии +100%.

BUTCHER'S CLEAVER — необычная сила атаки 4-24, измененная прочность, сила +10.

HELLSLAYER — сила атаки 10-25, требует 65st, +8 силы, +8 жизненной силы, +100% сила атаки, живучесть +25, мана +25.

MANGLER — сила атаки 6-16, требует 25st, сила атаки +200%, ловкость 5, магия –5, мана –10.

MESSERSCHMIDT'S REAVER — сила атаки 12-30, требует 80st, сила атаки +200%, живучесть 50, сила атаки +15, **FIRE HIT DAMAGE** 2-12, увеличивает все атрибуты на 5 единиц.

STONECLEAVER — сила атаки 8-20, требует 50st, живучесть +30, точность удара +20%, сила атаки +50%, резистентность к молнии +40%.

WICKED AXE — требует 30st, точность удара +30%, +10 ловкость, –10 жизненной силы, –5 урон от противника.

Луки

BLACKOAK BOW — сила атаки 1-6, требует 25 st и 25 dx, ловкость +10, жизненная сила – 10, сила атаки +50%, уменьшает радиус освещения на 10%.

FLAMEDART — сила атаки 2-5, требует 25st и 30 dx, огненные стрелы, живучесть +10%, резистентность к огню +40%.

NEEDLER — сила атаки 1-3, живучесть +50%, быстрые выстрелы, необычный урон предметам.

RIFT BOW — сила атаки 1-4, 20st и 20dx, редко стреляет, быстрые стрелы, +2 урона от каждого выстрела.

WINDFORCE — сила атаки 1-14, 45st и 80dx, +5 силы, +200% силы атаки, отбрасывает противника назад.

Посохи

THUNDERCALL — сила атаки 5-10, удар +35%, увеличивает радиус освещения на 20%, удар молнией.

DUFUS STAFF — сила атаки 3-7, магия –10%, удар +10%, сила атаки +60%, уменьшает радиус освещения на 20%.

GLEAMSONG — сила атаки 2-4, мана +25, сила –3, жизненная сила –3, 76 зарядов перемещения.

STORMCALL — сила атаки 5-10, удар +35%, удар молнии, увеличивает радиус освещения на 20%.

IMMOLATOR — сила атаки 4-6, защита от огня +20%, мана +10, жизненная сила –5.

MINDCRY — сила атаки 2-4, магия +15, резистентность ко всему +15%, увеличивает уровень заклинаний на один уровень, 69 заклинаний.

Кольца и амулеты: возможности

CONSTRICTING RING — противостояние всему: +100%, постепенно теряется живучесть.

EMPYREAN BAND — +2 ко всем атрибутам, увеличивает радиус освещения на 20%, быстрое восстановление после удара. Снимает половину вреда от ловушек.

OPTIC AMULET — увеличивает радиус освещения на 20%, противостояние молнии +20%, урон от противника 1, магия +5.

RING OF ENGAGEMENT — урон от противника –2, атакующий забирает 1-3 от урона, уровень защиты: 5, наносит урон противнику.

RING OF TRUTH — живучесть +10, урон от противника –1, противостояние всему +10%.

Теперь вы имеете представление о том, чем вам придется драться. В принципе, вы легко можете драться в подземельях и побеждать своих врагов. Однако, уделите немного внимания следующей главе, где будет описан наш скромный опыт и рассказано о структуре лабиринта.

Лабиринт

Поздравляем! Вы в лабиринте! Безумству храбрых поем мы песню. Однако, нет худа без добра, и даже в этом обиталище нечисти можно найти немало полезных вещей. Во-первых, из убитых монстров сыплется золото, артефакты и т.д. Все это можно подбирать, просто щелкнув по изображению мышкой. Не прозевайте кольца и амулеты — они маленькие.

Во-вторых, все это может просто валяться на полу. В-третьих, существует четыре вида ларцов. Их сначала надо открыть, и лишь потом подобрать — если что-то вывалилось. К тому же, можно попасть в ловушку — жить будете, но приятного мало.

CHEST — сундучок.

SMALL CHEST — ларец.

LARGE CHEST — сундук.

SARCOPHAGUS — саркофаг. Иногда вместо сокровищ выскакивает скелет. Такой вот сюрпризик.

В-четвертых, в лабиринте встречаются бочки (**BARREL**), их надо слегка стукнуть, и тогда в обломках можно найти что-нибудь полезное. Вместо этого можно нарваться, в лучшем случае, на скелет (за него хоть опыт растет), а можно и на огненный взрыв... Наконец, можно найти книги знаний, прочитав которые, вы узнаете что-нибудь из истории мира DIABLO. Теперь о более монументальных сооружениях. Это:

Shrine

Часовня — есть несколько видов часовен, в каждой из которых вы можете получить сюрпризик. Иногда полезный, иногда нет. А, бывает, думаешь — "Ну и ну!!! Попал !!!"

ABANDONED — заброшенная. ("**The hands of men may be guided by fate.**") Добавляет две единицы ловкости (**Dexterity**).

CREEPY — вызывающая страх. ("**Strength is bolstered by heavenly faith.**") Добавляет две единицы силы (**Strength**).

CRYPTIC — могильная. ("**Arcane power brings destruction.**") Восполняет запас маны и запускает заклятье **NOVA.**

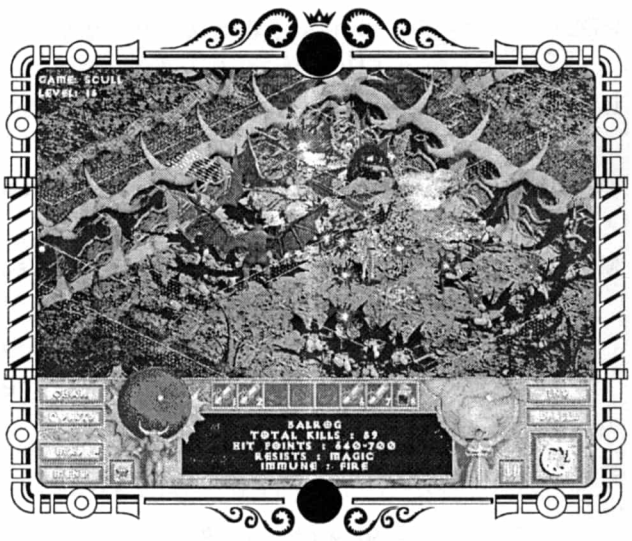
DIVINE — божественная. ("**Drink and be refreshed.**") Дает две порции полного восстановления маны и жизни одновременно, или одну порцию полного восстановления маны и одну — жизни.

EERIE — странная. ("**Knowledge and wisdom at the cost of self**"). Добавляет две единицы магии.

ELDRITCH — древняя. ("**Crimson and azure become as the sun.**"). Любые порции восстановления маны или жизни превращаются в порции одновременного восстановления.

ENCHANTED — чарующая. ("**Magic is not always what it seems to be.**") Все заклинания, кроме одного, прибавляют один уровень. Оставшееся его теряет. (Выбираются случайным образом).

FASCINATING — очаровательная. ("**Intensity comes at the cost of wisdom.**") Заклинание

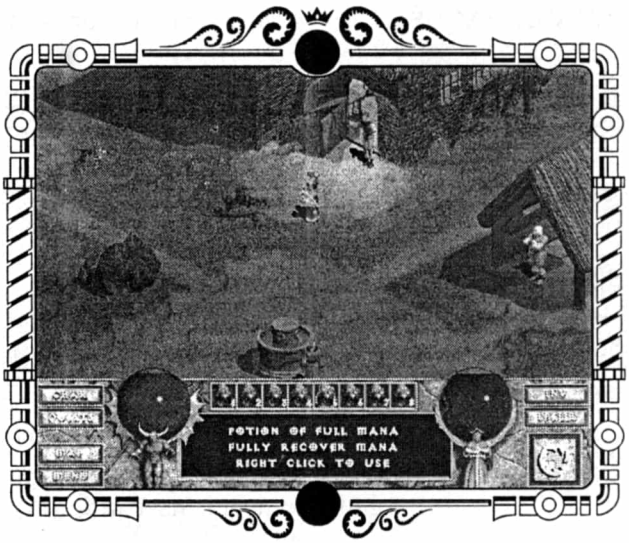


На вас собрался поглазеть весь личный состав легионов тьмы.

FIREBOLT увеличивается на два уровня, максимальный запас маны уменьшается на 10%.

GLIMMERING — мерцающая. ("**Mysteries revealed in the light of reason.**") Все предметы автоматически опознаются.

GLOOMY — унылая. ("**Those who defended seldom attack.**") Все предметы, служащие для защиты (щиты, шлемы, доспехи), получают прибавку в 2 единицы к уровню защиты. Все оружие получает единичную прибавку к силе атаки.



Загляните сперва к кузнецу.

HIDDEN — скрытая. ("**New strength is forged through destruction.**") Прочность всего оружия, кроме одного, увеличивается на 10 единиц (как базовая, так и текущая). Оставшееся теряет 10 единиц прочности (выбирается случайным образом).

HOLY — святая. ("**Wherever you go, there you are.**") Применяет к вам заклинание **PHASING**.

IMPOSING — внушительная. ("**A surge of blood interrupts your thoughts**".) Ловкость увеличивается на две единицы.

MAGICAL — магическая. ("**While the spirit is vigilant the body thrives.**") Запускает заклинание **MANA SHIELD**.

MYSTERIOUS — таинственная. ("**Some are weakened as one grows strong.**") Два атрибута теряют по единице, один получает прибавку в две единицы.

ORNATED — разукрашенная. ("**Salvation comes at the cost of wisdom.**") Заклинание **HOLY BOLT** увеличивается на два уровня, максимальный запас маны уменьшается на 10%.

QUIET — успокаивающая. ("**The essence of life flows from within.**") Добавляет две единицы к жизненной силе.

RELIGIOUS — религиозная. ("**Time cannot diminish the power of steel.**") Полностью восстанавливает все оружие

SACRED — священная ("**Energy comes at the cost of wisdom.**") Заклинание **CHARGED BOLT** увеличивается на два уровня, максимальный запас маны уменьшается на 10%.

SECLUDED — изолированная ("**The way is cleared when viewed from above.**") Полностью открывает карту уровня.

SPIRITUAL — духовная ("**Riches abound when least expected.**"). Наполняет золотом все свободные места в рюкзаке.

Взвейтесь кострами, адские ночи.

SPOOKY — призрачная. (You: "**Where avarice fails, patience gains reward.**" Others: "**Blessed by a benevolent companion.**") Порции полного восстановления всем другим игрокам.

STONE — каменная. ("**The powers of Mana refocused renews.**") Перезаряжает все посохи.

TAINTED — порочная. (You: "**Those who are last may yet be first.**" Others: "**Generosity brings its own rewards.**") Все другие игроки получают от 1 до 3 единиц прибавки к одному из атрибутов и теряют единицу со всех остальных.

THAUMATURGIC — тавматургическая ("**What once was opened now is closed.**") Все сундуки на уровне востанавливаются с новыми предметами.

WEIRD — сверхъестественная ("**The sword of justice is sharp and swift.**") Все мечи и топоры получат единичную прибавку к силе атаки.

GOAT — козлиная. Дает случайный эффект из вышеперечисленного.

Прочие сооружения:

CAULDRON — котел. По эффекту близок к **GOAT SHRINE**.

FOUNTAIN OF TEARS — фонтан слез. Добавляет единицу к одному атрибуту, снимая ее с другого.

LEVER, SKELETON LEVER — рычаги. Встречаются в основном в одиночной игре в квестовых уровнях.

SKELETON TOME — подставка со свитками или книгами.

BOOKCASE — книжный шкаф, здесь вам дадут одну какую-нибудь книгу. Все эти сооружения исключительно одноразового использования, после первого же раза они перестают выделяться и становятся исключительно деталью интерьера.

Blood Fountain — кровавый фонтан. Добавляет по единице живучести после каждого клика мышкой.

Purifying Spring — чистый источник. Добавляет по единице маны после каждого клика мышкой.

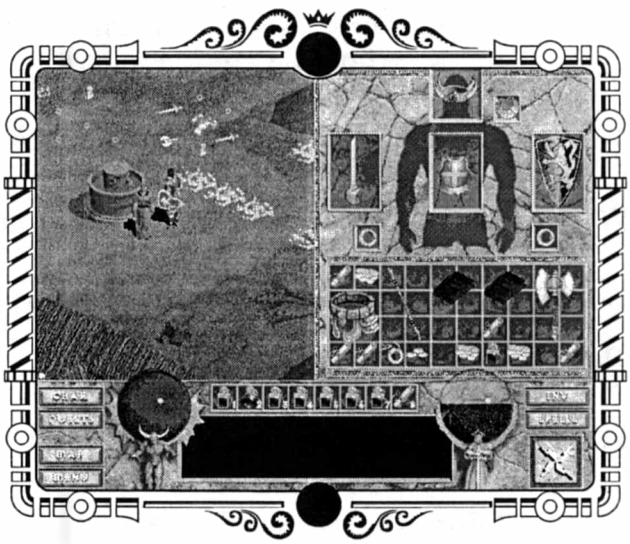
DOWN TO LEVEL \ UP TO LEVEL nn\ UP TO TOWN — переход между уровнями\ выход в город — выглядят примерно как лестницы.

BOOK OF ..., THE... — выглядит как книжка на подставке, при клике мышкой вам будет поведана часть истории или дан квест.

Теперь вы знаете обо всех интересных объектах, которые ждут вас в подземелье. Однако, кроме всех этих чудесных предметов в лабиринте полно милых или, наоборот, злобных монстров. Эта коллекция постоянно путается под ногами, и для ее устранения воину и лучнице полезна, а колдуну необходима магия. Именно магии и посвящена следующая глава.

МАГИЯ

Местные герои не чураются колдовства. Магическая система на редкость развита и органична. Маги колдуют получше, лучницы похуже, а у воинов с головой не лады, и сложная магия им не по зубам. Вот и все о магии, если вкратце... Если же всерьез и надолго, то: у каждого героя есть один свой, только ему доступный вид колдовства. Применение его не тратит ману, и оно присутствует изначально. Во время своих странствий по подземельям герои будут находить магические книги — прочитав их, они научатся новому заклинанию. Повторное же прочтение книги увеличит уровень заклинания (максимально возможно 15 уровней), в результате чего сила заклинания возрастет, а затраты на его применение уменьшатся. У каждого заклинания есть цена — то количество маны, которое потребляется на его применение. Если маны не хватает — заклинание недоступно... Скорость применения магии разными героями различна —



А может быть, вам стоит переодеться?

высокая у мага, посредственная у лучницы и совсем никакая у воина. И вообще, воин, умеющий хорошо колдовать, — редкость, а в DIABLO так их и вовсе нет... Заклинания разделены на четыре разряда, по одному на каждую страницу магической книги. Особого смысла в этом нет, но удобно — заклинания высшего разряда дороже и, как правило, сильнее. Среди боевых заклятий выделены огненные, электрические и колдовские. Большинство заклинаний не зависят от значения магии, главное, чтобы хватило заклинание прочитать, но есть и исключения — **BLOOD STAR**, например. Его сила напрямую зависит от текущего значения магии.

С боевым заданием следует ознакомиться как можно внимательней.

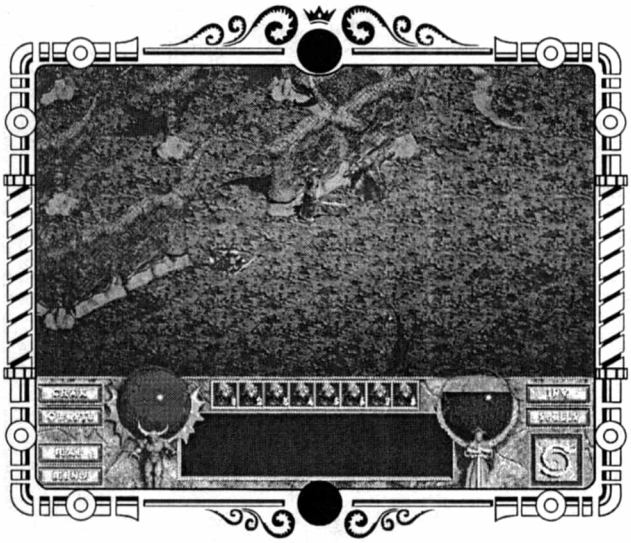
Теперь подробно о самих заклятиях:

Первый разряд:

ITEM REPAIR SKILL — восстановление предметов. Этот вид умения доступен только воину. Различное оружие и доспехи с течением времени, проведенного в непрерывных схватках, имеют тенденцию повреждаться, а затем и разваливаться. Если вам жалко какого-нибудь предмета, его лучше периодически починять. В отличие от кота Бегемота, который починял только примусы, воин может восстановить любой поврежденный объект. Правда, он далек от совершенства, и прочность такого предмета слегка падает. Если вам хочется этого избежать, обращайтесь к профессионалу — кузнец сдерет с вас денег, но вещь будет как новенькая. Поскольку особо ценных предметов в начале игры у вас не будет, а денег и маны восстановление предметов (**ITEM REPAIR SKILL**) не требует, пользуйтесь лучше им. Особо же ценные артефакты лучше отнести к кузнецу.

STAFF RECHARGE — перезарядка посохов. Этот вид умения — фирменное блюдо мага. Магические посохи, заряженные колдовством, имеют обидное свойство: с течением времени, проведенном в непрерывных колдовских изощрениях, запас заклинаний, навешанных на посох, тает... Если вы не хотите выбросить игрушку, а до ведьмы не добраться, или просто денег жалко — маг восстановит заряд посоха. Но не полностью... Пять-шесть таких перезарядок, и магические свойства будут полностью утеряны. Поэтому, пользоваться перезарядкой посохов (**STAFF RECHARGE**) надо очень аккуратно, а самые ценные нести к ведьме.

TRAP DISARM — обезвреживание ловушек. Это умение — прерогатива лучницы. Ведь она не столько лучница (хотя луком владеет — дай бог каждому), сколько воровка (**ROGUE**). В лабиринтах многие предметы защищены от вскрытия. Многочисленные ларцы и двери являются ловушками. Дабы избежать лишних травм, специально обученные девушки храбро применяют обезвреживание ловушек и без всяких проблем взламывают запертые двери. Сообщение о сундуке или двери с ловушкой выдается красным цветом. В таком случае обязательно приме-



Враги попрятались в кусты, просторы Ада так пусты...

няйте магию. В отличие от специальных умений мага и воина, обезвреживание ловушек можно и нужно применять всегда.

HEALING — восстановление жизни. Бедный забитый герой способен вернуть себе здоровье. Немного колдовства — и все раны вылечены, можно идти дальше. Чем больше живучесть героя, тем больше требуется маны для заклинания, поэтому **HEALING** лучше не применять, играя за воина (только если на свитке или посохе). Чем выше уровень заклинания, тем меньше маны требуется на излечение.

HEAL OTHER — восстановление жизни другого героя. Это заклинание имеет место быть только в игре с партнером. Представьте себе: вы могущественный маг и деретесь в паре с великим воином. Он дерется с монстрами, а вы спокойненько латаете его именно этим заклинанием. Лечить воином мага довольно тускло, и обычно этим никто не занимается.

CHARGED BOLT — заряженный выстрел — после применения этого заклинания вылетает три или четыре хаотически перемещающиеся молнии. Особой силы они не имеют, по прямой не летают, зато частично наводятся на живую цель. Поэтому обычно это заклинание применяют десять-двадцать раз подряд, а затем идут собирать деньги и прочие предметы, в большом количестве насыпавшиеся из трупов. Против монстров, живущих в катакомбах и ниже, фактически бесполезен.

FIRE BOLT — огненный выстрел — небольшой огненный шарик вылетает в выбранном вами направлении и поражает (при попадании) врага огнем. Особой силы в нем нет, но гораздо сильнее заряженного выстрела. Дешев, и у мага начального уровня заменяет пулемет. Воину и лучнице также вполне доступен. Является природным оружием юристов (**COUNSELOR**).

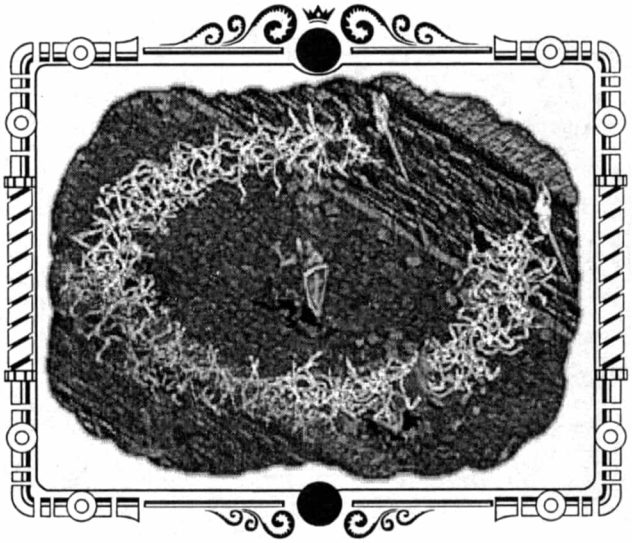
INFERNO — Ад — клубы пламени, вылетающие в выбранную вами сторону. Поражает всех живых монстров, но абсолютно не действует на скелетов, зомби и им подобных. По силе превосходит огненный выстрел, причем намного, но не отличается дальнобойностью. Является родным оружием барлогов и им подобных.

HOLY BOLT — святой выстрел — очень похож на огненный выстрел, но белого цвета и, соответственно, поражает только мертвых (всякие там останки и ужасы). По живым просто не попадает. Очень эффективное оружие на первых четырех уровнях, однако, ниже почти не действует — там слишком много чудовищ.

Второй разряд:

FIRE WALL — Огненная стена — одно из самых сильных заклинаний, не теряющее своей актуальности даже в аду. В игре почти нет монстров, способных пройти через шесть — семь огнен-

ных стен (исключая иммунных к огню). Книги этого заклинания надо покупать и стараться прочесть любой ценой. Даже довольно слабый герой способен, используя огненные стены и не скупясь на ману, успешно сражаться в глубинах подземелья. Пожалуй, для воина и лучницы даже важнее чем для мага, у последнего есть и другие возможности.



Опытный маг с успехом может заменить небольшую электростанцию.

LIGHTNING — Молнии — довольно удобное заклинание, отправляющее средней длины молнию в выбранном направлении. Может использоваться для подсветки, для выманивания врагов, а у воина — единственное эффективное заклинание электричества. Сила удара у молнии все-таки довольно высока, и только в аду она теряет актуальность.

TOWN PORTAL — Проход в город — абсолютно незаменимое заклинание. После его применения возникает что-то типа зеркала синего цвета. Попытка пройти в него приводит к перемещению в город. Не скупитесь в начале игры на свитки с этим заклинанием — много беготни к выходу способно убить весь игровой интерес, а в город зачастую просто необходимо попасть. Чем выше уровень этого заклинания, тем дешевле его применение. В игре с партнером имеет и другое применение: вляпавшись в толпу врагов, которая вам не по зубам, примените это заклинание и сматывайтесь в город.

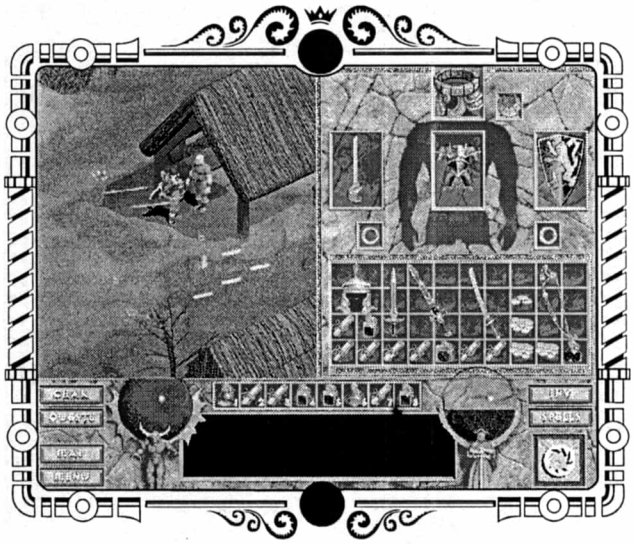
TELEKINESIS — Телекинез — этим заклинанием можно подбирать предметы, не подходя к ним вплотную, и открывать ларцы и сундуки, тем самым избегая ловушек. Также можно подобрать что-либо через забор.

FLASH — Вспышка — вызывает вспышку, переходящую во что-то, напоминающее кольцо Сатурна. Имеет электрическую природу и неплохо выкашивает стоящих вплотную врагов. Однако, воин — он мечом быстрее махает, а лучница — она стреляет быстрее. Так что вспышка — специфическое оружие мага. Это заклинание является родным для адвокатов и им подобных...

STONE CURSE — Каменное проклятие — одно из сильнейших заклятий в игре. Применяется, в основном, против уникальных монстров. Действие этого заклинания очень оригинально — ближайший к вам враг на некоторое время превращается в камень. Подходишь и бьешь. Камень, он сдачи не дает. Удобно! Единственный минус — заклинание дорогое, на кого попало не запустишь. Не действует на героев и **DARK LORD**'а.

Третий разряд:

CHAIN LIGHTNING — Цепь молний — Более сильный и более дорогой вариант молнии (**LIGHTNING**). Бьет сразу в несколько сторон (если там есть враги) и выбивает из них дух гораз-



Избавьтесь от лишних трофеев.

до эффективнее. Молнии пятнадцатого уровня послабее цепочки третьего уровня. Если вы маг, начинайте пользоваться цепью молний сразу же по прочтении первой же книжки. Если вы воин, забудьте про это удовольствие, пока не разовьетесь. Если вы лучница — смотрите сами... Относится к заклинаниям электричества.

GUARDIAN — Охрана — применение этого заклинания вызывает из щели в полу трехглавого дракона, плюющегося огнем. По идее, он призван вас охранять, на практике от его охраны толку мало — все время мажет. Единственное достойное применение — поставить несколько штук и удрать. Относится к заклинаниям огня.

PHASING — Фэйзинг — вы случайным образом перемещаетесь в ближайшие окрестности. Во-первых — дешево, во-вторых — отличная возможность сбежать из окружения. Однако, прежде чем применять в бою, потренируйтесь на полностью очищенном этаже: поскольку место приземления точно не известно, всегда есть шанс попасть из огня да в полымя, например, сбежав от четырех ужасов, нарваться на толпу вредных летающих спутников с молниеносной гибелью от множественных поражений током. Имея же определенный навык, можно даже научиться попадать в нужное место всего с трех-четырех попыток и не применять его где попало.

FLAME WAVE — Пламенная волна — движущаяся стена огня. Декларируемые повреждения — одни из самых высоких. На практике стационарная огненная стена гораздо эффективнее. Однако, если вы маг или просто накачали себе магию и можете бросить десять-двадцать пламенных волн — бросайте. По выжженной пустыне ходить безопасно. Однако, обороняться ей (волной) невозможно — вблизи не эффективна. Относится к заклинаниям огня.

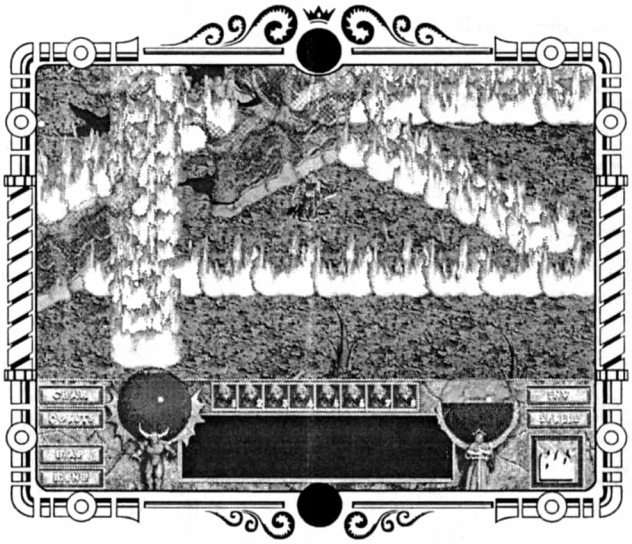
MANA SHIELD — Магический щит — вызывает шарик, висящий над головой героя. И пока шарик цел (пока ваш шар с маной не опустел), все удары врагов вместо жизни снимают ману. Чем выше уровень заклинания, тем меньше маны вы теряете от пропущенных ударов. Очень эффективен у мага, абсолютно бесполезен у воина.

ELEMENTAL — Стихия — выскакивает огненый человечек, бежит, куда показали, и не хило так взрывается. Про того, к кому бежал, можете забыть. (Относится к заклинаниям огня, поэтому направлять на иммунных к огню не стоит — без толку). Эффективное оружие у мага, вымученный юмор у воина — затраты маны не стоят полученного эффекта.

FIRE BALL — Огненный шар — родственник **FIRE BOLT**'а. В отличие от своего меньшого братца, не сжигает, а взрывается. Служит у мага тем же, чем у воина меч — оружием массового уничтожения. Два-три десятка выстрелов, и путь чист. Относится к огненным заклинаниям. Если вы маг, не жалейте денег на книги этого заклинания.

Четвертый разряд:

NOVA — Сверхновая — крайне редко встречающееся заклинание. Бьет молниями во все стороны с поразительной эффективностью. Его польза ощутима, даже если у вас нет такого заклинания в магической книге, а есть только на свитке. Маг же, имеющий сверхновую третьего-четвертого уровня и запускающий поочереди ее и вспышку, может молниеносно уничтожить толпу самых опасных врагов (только если они не иммунны к электричеству).



Время жарить шашлыки.

GOLEM — Голем — глиняный человечек. Ходит не спеша, давит монстров. Когда убьют, разваливается на кусочки. Повторный запуск заклинания при живом големе просто разрушает первого... Лучше всего запустить и подождать: если голем способен завалить хотя бы одного монстра, он скорее всего перебьет их всех, т.к. толпой на одинокого голема они не нападают. Если же вы пойдете рядом, толпа побежит к вам, и голем доблестно погибнет в тщетных попытках защитить вас. К тому же, у него вредная привычка соваться под меч. Второе интересное применение — против юристов и адвокатов. Они не удирают от голема, в результате чего шустренько гибнут.

BONE SPIRIT — Смертельный дух — Вылетает из вас этакий червяк, вгрызается в жертву и выдирает из нее треть жизни. Приятно, но есть магия и посильнее. Во всяком случае, если вы начнете драться только этим заклинанием, цветочки на вашу могилу от довольных монстров будут обеспечены.

APOCALYPSE — Апокалипсис — самое сильное из огненных заклинаний. Разбрасывает огромные шары огня, сжигающие все. Родное заклинание темного лорда (**DARK LORD**), того самого, которого надо убить в конце концов. Маг, способный драться апокалипсисом, — это нечто.

TELEPORT — Телепортация — способность перемещаться между двумя точками в пределах экрана. Позволяет здорово урезать путь или сбежать, или наоборот, напасть из-за угла. Заклинание дорогое в начале, и дешевое ближе к пятнадцатому уровню.

BLOOD STAR — Кровавая звезда — самонаводящаяся магическая звезда с мощным ударом. Родное заклинание суккубов и им подобных. Относится к заклинаниям магии. Является достойным заменителем **FIRE BALL**'а по отношению к иммунным к огню монстрам.

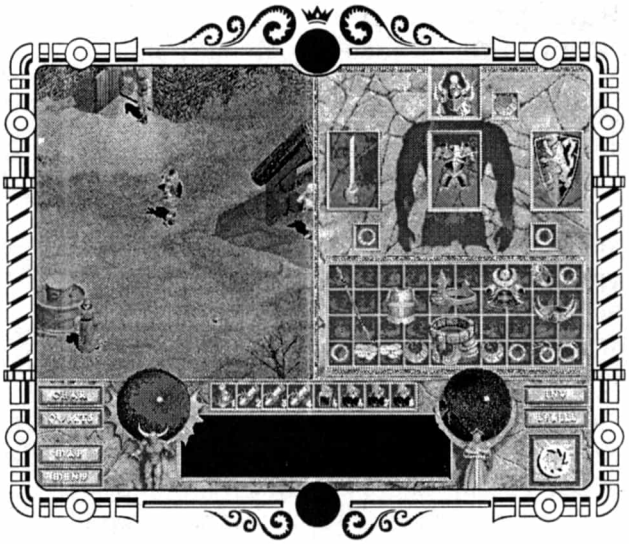
Кроме того, есть еще несколько заклинаний, нс книг по ним автор не встречал. Остаются свободными лишь два слота, а заклинаний...

INFRAVISION — Тепловидение — все враги вне зоны прямой видимости, но в пределах игрового экрана становятся видимыми. Выглядят они как красные силуэты, и наведение на них

мышки не показывает их названия и свойства. Довольно удобно, но не необходимо.

RESSURECT — Оживление — действует только в игре с партнером. Свеженький труп вашего напарника может быть оживлен. У ожившего будет ноль маны и десять единиц жизни. Очень удобно, если вы недоглядели, и вашего друга кто-то убил — ему не придется тащиться вниз из города.

IDENTIFY — Идентификация — сэкономит вам поход в город и сто золота, заплаченные старосте за определение дополнительных характеристик свеженайденного артефакта. Правда, свиток также стоит сто золота, но его зачастую можно найти. (Вообще-то, написано, что это заклинание настолько сложно для запоминания, что не может быть выучено. Если это так, то **RESSURECT** — заклинание второго уровня, а **INFRAVISION** — четвертого).



Не забудьте одеть волшебные семейные трусы.

Как же их применять, ведь книг-то нету? Да очень просто. Существует другой способ колдовства — свитки. При их прочтении происходит применение того вида колдовства, которое заключено в этом свитке. Если у вас уже есть это заклинание, то уровень свитка будет соответствующий, если нет — то нулевой. (Нулевой уровень может возникнуть и в книге, как результат общения с часовней, но заклинание будет недоступным (**UNUSABLE**). Основной минус — свитки одноразовые...

Наконец, существует и третий способ — посохи. Колдовство с помощью посоха на уровень выше, чем доступное по книге. Правда, посохи приходится перезаряжать, но зато не расходуется мана. К тому же, посох — родное оружие мага.

Как же происходит колдовство?

В зависимости от заклинания вы или просто щелкаете правым кликом, или сначала указываете на тот предмет или на то направление, куда будет применено ваше колдовство. Если колдовство служебное (родное умение героя, телекинез, идентификация), то появится специальный символ, и левый клик этим символом приведет колдовство в действие. Такие заклинания, как восстановление жизни, магический щит, тепловидение, сверхновая не требуют наведения. Такие заклинания, как заряженный выстрел, пламенная волна, цепь молний требуют задать только направление, а телепортация и проход в город требуют указать место применения. Вообще, это все сложно на словах, а в игре все просто и естественно, и разобраться, что как применять, затруднений не вызывает.

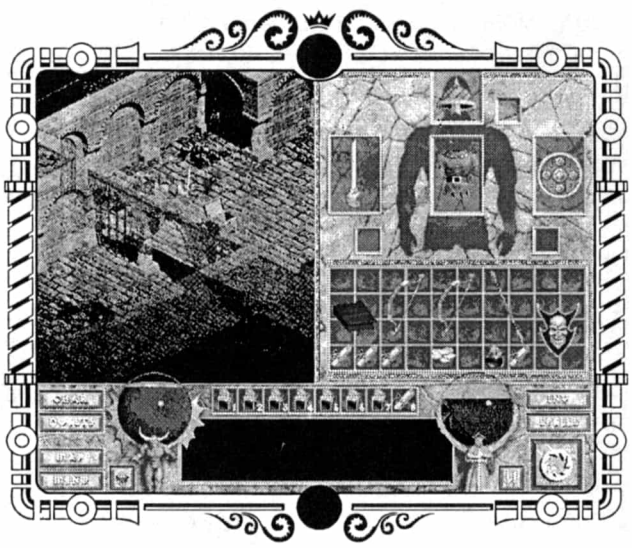
Выбор заклинаний осуществляется при помощи иконки заклинания или при помощи книги заклинаний. Первый способ более удобен и позволяет быстро переключать заклинания, второй

медленнее, но дает представление о силе заклинания и его цене. Кроме того, в иконке заклинания указываются и те заклинания, которые есть в свитках. Четыре любых заклинания могут быть соотнесены с горячими клавишами F5, F6, F7, F8 для использования в бою. Чтобы вызвать такие заклинания, надо сначала их обозначить. Для этого надо вызвать книгу скорости, навестись мышкой на значок заклинания и нажать на одну из горячих клавиш (F5-F8). После этого нажатие в игре горячей клавиши приведет к смене текущего заклинания на то, которое связано с этой клавишей. Без такого использования клавиатуры героя может поджидать трагическая гибель во время смены заклинаний.

Жаль, что таким способом нельзя менять оружие... Заклинания на свитках можно использовать и другим способом: правым кликом мышки по свитку в инвентаре, или правый клик или соответствующая цифра при нахождении свитка на поясе. Вообще же, лучше запускайте DIABLO и получайте удовольствие от своего колдовства непосредственно в игре — самые необходимые знания у вас уже есть, а тактику применения заклятий вы создадите сами. Некоторые советы можно найти в этой книге, но ведь всегда приятно создать что-нибудь свое! Единственное, что мы можем посоветовать перед боем — это прочитать о врагах, тех, кто будет путаться под ногами великого героя, пока он прорывается вниз, к Диабло.

Враги

Кстати, вы не забыли, что вы в лабиринте? Не волнуйтесь, пока вы спокойно стоите рядом со входом, на вас никто не нападет, разве что порождения ваших же кошмаров. Вот если вы отойдете... Нажмите клавишу Shift и несколько раз кликните мышкой в разные стороны. Вот так ваш герой и дерется. По мере того, как вы будете продвигаться вглубь, на вас будут нападать монстры... Ничего страшного в них нет, и вы с ними легко справитесь. Названия, а заодно и краткая характеристика будут появляться на информационном экране. По ходу сражения характеристика, вначале неполная, будет постепенно пополняться. После пятнадцати убитых монстров одного вида вы узнаете их отношение к магии, после тридцати — живучесть. Дабы облегчить вам жизнь и научить почтительно относиться к некоторым особо вредоносным тварям, позволим себе представить наш краткий бестиарий.



Возьмите в руки меч потяжелей.

Количество живучести, которой обладают монстры одного вида, отличается на разных уровнях сложности игры. Поскольку особого значения эти количественные характеристики не имеют, по каждому монстру даны лишь общие замечания по силе и отношению к магии. В одиночной игре

монстры самые слабые, в игре с партнерами на уровне **NORMAL** они уже в два раза сильнее, на уровне сложности **NIGHTMARE** скелеты имеют живучесть тридцатикратную, по сравнению с **NORMAL**, а в аду еще вдвое больше... Однако, к тому времени, когда вы сможете играть на уровне **HELL**, скелеты из ада будут для вас детской игрушкой, что и привело в нашем бестиарии им характеристику: почти безопасно. Уникальные монстры, как правило, в четыре раза более живучи, чем их прототипы, имеют немного другое отношение к магии и особые свойства (иногда они придают их и своему окружению). Поэтому, они собраны в отдельную таблицу. Квестовые монстры здесь не приведены, поскольку описаны в квестах. Кстати, а что известно о монстрах из истории? Вот любопытнейший документ:

"Те малочисленные факты, свидетельства очевидцев о природе ужаса, который окутал мраком тысячи и тысячи гектаров земли, что находятся вне пределов света, появляются на свет гораздо реже чем те, кто испытал страх и неописуемое отвращение, впервые столкнувшись со слугами Тьмы. Просиживая дни и ночи напролет в библиотеках, в тучах архивной пыли, прочитывая фолиант за фолиантом, я пытался собрать все крупицы информации, дабы выстроить Знания для тех, кто вступил в борьбу. Все найденные историко-культурные и научные факты здесь пред вами. Все то, что удалось выхватить из зыбучих песков времени, все зло, тайный покров которого мне посчастливилось приподнять, — на этих страницах. Я не ручаюсь за подлинность, я лишь надеюсь, что будучи последовательно изложенными они представляют интерес. Великая битва! Ах, как давно Хорадрим бился с тремя братьями, а те же действовали через приспешников своих. И пусть не все из них Демоны, эти исчадия геенны огненной, воплощение всей мерзости их хозяев. Знайте!

В битве с Серафимом братья меняются местами, подставляя своих слуг с такой изощренностью и коварством, которое не может быть вообразимым человеческим существом. Так они надеются противостоять добру, вступившему в вечную схватку со злом. Внешне схожие демоны могут значительно различаться по силе, благодаря прихоти хозяев. Те, что наиболее опасны, и описаны здесь.

Будьте начеку, путешествуя по проклятым землям. Слуги Тьмы трусливы, но могут победить иного храбреца количеством. Чувствую, мало покажется вам знаний моих, но дерзайте, и, быть может, братья будут повержены. Правда, очевидца сражений мне пока не встречалось. Помните! Если хотя бы один из трех братьев окажется победителем, то призовет сонмы еще более отвратительных созданий, и эта истерзанная земля больше никогда не увидит света.

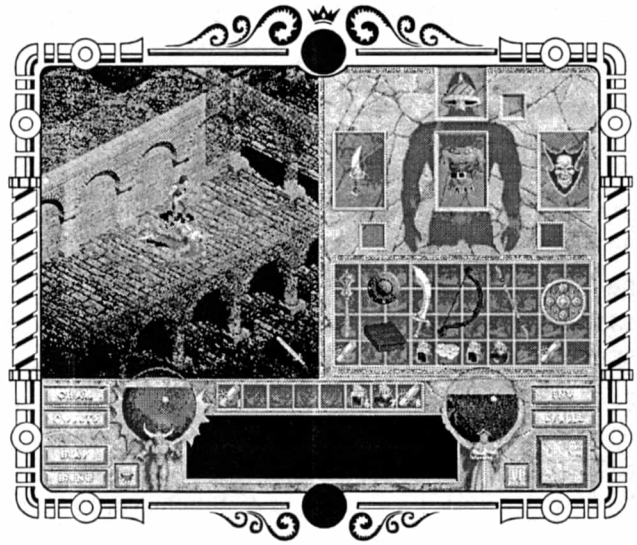
Велихар Орсус, главный библиотекарь Шареза, братство Визхереи."

Создания подразделяются на три группы по принадлежности к хозяевам. Знайте их хорошо, ибо они способны истребить бессмертную душу, превратив ее в зловонную нечисть подземелья.

Диабло — предводитель ужаса.

Использующие внушение и страх своим основным оружием, пособники Диабло — грозные соперники. Они предпочитают вылезать до того, как противник расслабится и потеряет бдительность. Они являются во тьме ровно

и в снах, превращая страх пред бренностью плоти в волю хозяина. Эти непостижимые кошмары появляются с первым вздохом и пребывают с вами до последнего.



Возьмите ноги в руки и драпайте отсюда.

Баал — предводитель разрушений

Солдаты Баала приближают падение Вселенной, они борются за всеобщий хаос и разрушение, сея его везде, где могут. Порядок ненавистен им, и эти существа — авангард сил хаоса.

Мефисто — повелитель вражды.

Легионы войска Мефисто движимы ненавистью ко всему живому, а чистых в помыслах и сердцем они прежде всего стремятся стереть с лица земли. Это зомби, навсегда обреченные мстить живым, и множество раздираемых демонами существ, чьи скрюченные конечности и скорбные в бесчувствии тела беснуются в жестокой агонии.

Скелеты

В темных землях есть место скелетам павших в борьбе за неправое дело или от рук предателей воинов. Восстановленные сверхъестественными силами, ряды проклятых вновь собираются в бой. Если подтвердятся наши худшие опасения, то останки обреченных возвратятся в город Тристрам — это останки храбрых монахов войска Хорадрима, сложенные за церковной оградой.. Их мирный покой может потревожить только очень большое Зло. Скелеты обычно располагаются в местах упокоения или в окрестностях великих битв. Физически они не страдают от недостатка своих сородичей, а павшие в битвах обречены вечно жаждать человеческой крови. Памятуя об их полной безмозглости, опасайтесь их атак, они нападают, не считаясь ни с какими потерями.

Опасны только числом и только в самом начале. Некоторые вооружены луками.

SKELETON — скелет — не подвержен действию магии.
SKELETON CAPTAIN — капитан скелетов — также не подвержен действию магии.
CORPSE BOW — останки лучника — иммунен к магии.
CORPSE AXE — останки алебардщика — иммунен к магии.
CORPSE CAPTAIN — останки начальника — иммунен к магии.
HORROR — ужас — резистентен к молнии, не подвержен действии магии.
HORROR CAPTAIN — капитан ужаса — резистентен к молнии, не подвержен действию магии.
BURNING DEAD — горячий покойничек — резистентен к огню, иммунен к магии.

BURNING DEAD CAPTAIN — горяченький мертвый капитан — резистентен к огню, иммунен к магии.

Зомби

Состоящие из теплой гнилой плоти и распространяющие повсюду запах тления, зомби — это трупы тех выродков рода человеческого, что были казнены за совершение самых тяжких и гнусных преступлений против невинных людей. Они движимы ненавистью к своим обвинителям и неутомимым голодом к живой плоти.

Вязкие и способные выносить своих инфернальных предтеч зомби и им подобные бьются в разных битвах. К счастью, эти создания практически неразумны и очень медлительны, что облегчает и без того скорую расправу.

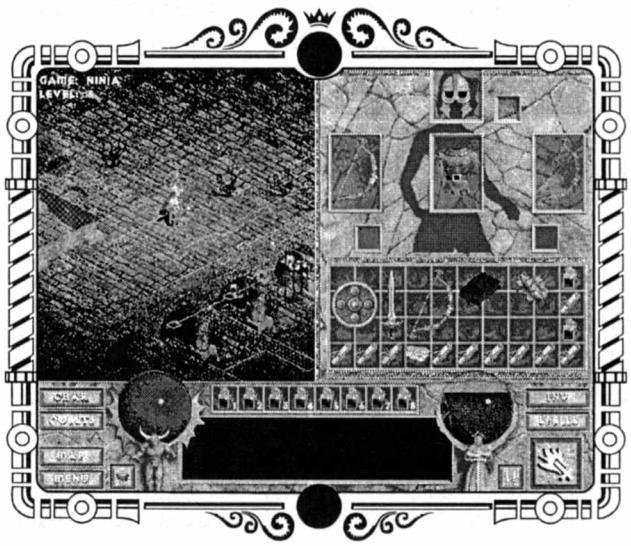
ZOMBIE — зомби — иммунен к магии.
GHOUL — упырь — иммунен к магии
ROTTING CARCASS — гниющая туша — иммунна к магии.
BLACK DEATH — черная смерть — иммунна к магии.

Крылатые дьяволы

Многие испытывают такую неутолимую жажду к власти и знаниям, что готовы пожертвовать всем, что даровано им свыше, в обмен на сомнительные дары пособников дьявола, неизменно оборачивается против них. Одно из таких племен, клика темных волшебников, возжаждала захватить тайну сотворения. Используя свои инфернальные возможности, полученные в незапамятные времена, они породили сущих летучих бесов для услужения. Каждый из них сотворил существо, в чем-то напоминающее создателя. Эти мелкие шустрые твари обладают сверхъестественным коварством.

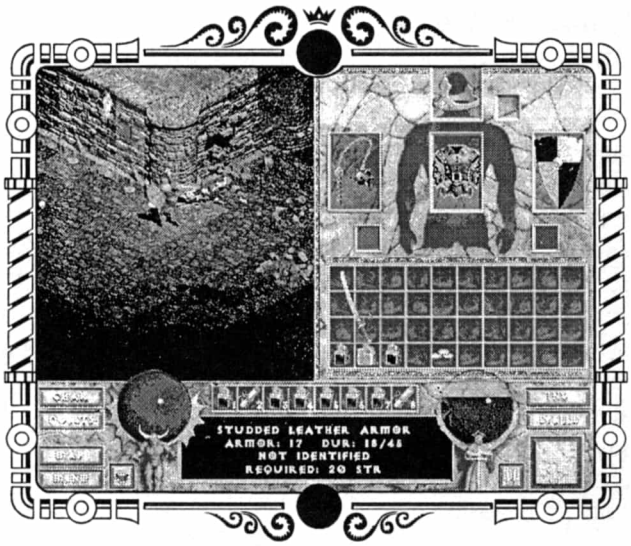
Вначале колдуны бурно веселились, празднуя свой успех, но вскоре они стали понимать, что бесы не служат им так, как того хотелось. Твари питались энергией своих хозяев, делая их слабыми и умерщвляя их, крылатые дьяволы тайно собирались за пределами владений своих хозяев и многим числом набрасывались на своих создателей, уничтожая своих бывших владельцев. И по сей день потомки их парализуют всю округу, несущей смерть тучей закрывая свет.

Не стоит недооценивать этих туповатых тварей. Они слабы, но развивают огромную скорость, сдирая кожу с лица своих жертв острыми как бритва когтями и крючками на концах крыльев. Многие обладают свойствами своих создателей.



Она непрерывно стреляет из лука, и дохнут враги, не издавши ни звука.

BLINK — мигалка — слабак.
GLOOM — уныние — резистентен к магии. Обладает очень большой скоростью, так что удрать от уныния по прямой невозможно.
FAMILIAR — спутник — резистентен к магии, иммунен к молнии.
FIEND — бес — особой силой не отличается.



А может, лучше взять в руки меч?

Мусорщики

Это самая малая из целой группы демонических созданий, питаются они падалью, в основном, остатками жертв, убитых своими большими соплеменниками. Но в отличие от большинства себе подобных, они чрезвычайно агрессивны и не будут останавливаться перед нападением на слабого и беззащитного. Они обладают сильными ногами и наскакивают быстрыми и легкими прыжками на жертву, вгрызаясь в доступные лица и глотки. Основная их слабость — это прожорливость, запах падали приводит их в неистовство, да такое, что они готовы бросить противника и приняться за свою мерзостную трапезу, залечивая при этом свои раны.

BONE GUSHER — костоед — резистентен к магии.
SHADOW DEMON — теневой демон — не защищен от действия колдовства.
SCAVENGER — мусорщик — не защищен от действия колдовства.
PLAGUE EATER — зачумленный пожиратель — не защищен от действия колдовства.

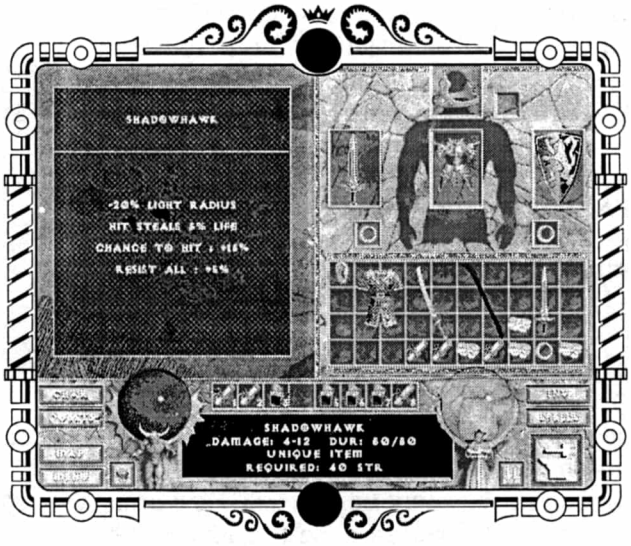
Падшие

Стаи этих монстров-проказников славились своей кровавой жестокостью; выйдя из тьмы, они в мгновение ока уничтожали обитателей спящей деревеньки. Низенькие, с довольно безобидной внешностью, они обладают сверхъестественной силой. После убийств им больше всего нравится шумная компания себе подобных. Поэтому помните, завидев одного, высматривай его товарищей. Их малый рост — символ их трусости, и это их большой минус. Если им будет оказано достойное сопротивление, они тотчас отступают и перестраиваются. Никогда не поворачивайтесь к ним спиной, ведь трусость — одно из проявлений подлости.

FALLEN ONE — падший одиночка — не защищен от действия колдовства.
CARVER — вырезанный — не защищен от действия колдовства.
DEVIL KIN — чертов братец — не защищен от действия колдовства.
DARK ONE — темная одиночка — не защищен от действия колдовства.

Спрятанные

Эти мутанты-уроды наших горячечных беспокойных снов — порождение сумасшествия в детских кошмарах. Их существование на грани физических и психических сфер, и смертный не может их видеть. С таким преимуществом они собираются тотчас и поражают невинных и тех, кто более всего уязвим. Они питаются флюидами, источаемыми человеческим страхом. Испуг — вот шаг к гибели в борьбе с ними. Раненые, они отступают, дабы восстановить свои силы, но помните, что и невидимые, они отчасти находятся в физической параллели и могут быть уязвимы для оружия и заклинаний.



С вашим героем все в порядке.

STALKER — сталкер — не защищен от действия колдовства.
HIDDEN — скрытый — особой силой не отличается.
ILLUSION VIEWER — страдающий глюками — резистентен к магии и огню.
UNSEEN — невидимка — резистентен к магии.

Козлороги — люди-козлы.

Слуги Баала известны своей силой, выносливостью и коварством. Эти духи изнуряют себя тренировками, ведь их хлеб — сраженье, а кровь невинных — воздух для них. Каждый род Козлорогов обладает особым даром, полученным от Владыки Тьмы. По преданию Козлороги на потеху трем братьям спровоцировали Адские Войны. Они предпочитают проливать кровь бессмертных.

Как и большинство отродья Баалова, люди-козлы чрезмерно сильны и проворны. Бегите от их стрельцов, известных меткостью и силой своих луков. Быстроногие, они уклоняются от ударов и набрасываются на вас под другим углом.

FIRE CLAN — порождение огня — иммунен к огню.
FLESH CLAN — порождение плоти — самый слабый из козлорогов.
STONE CLAN — порождение камня — резистентен к магии.
NIGHT CLAN — порождение ночи — резистентен к магии.

Горгульи

В далеком прошлом дома украшали каменными статуями демонов, призванных охранять жилища от себе подобных. Скорбные их фигуры внушали благоговение и трепет непрошеным духам. Диабло подобрал заклятье, снявшее с демонов каменные одежды. Одаренные вечной жизнью, горгульи воспряли ото сна и налетели на головы тех, охранять которых были призва-

ны. Те, что остались, тотчас были уничтожены, но улетевшие избежали такой участи, продолжая свой кровавый полет и в наши дни. Возможность перевоплощения в камень позволяет им залечивать любые раны, поэтому избегайте их или добивайте их до конца. Никогда не давайте им улетать, дабы они вернулись полными сил.

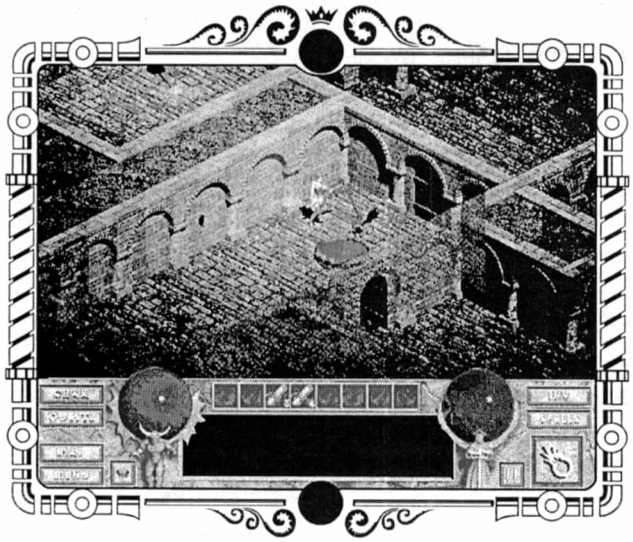
WINGED DEMON — летающий демон — резистентен к огню, иммунен к магии.
GARGOYLE — горгулья — резистентна к электричеству, иммунна к магии.
BLOOD CLAW — окровавленный коготь — иммунен к огню и магии.
DEATH WING — летающая смерть — сильнейший из гаргойл.

Толстяки

Даже Серафимы не способны противостоять порче темных властителей. Один из них, Инариус, был не в меру хвастлив и повсюду превозносил свою силу и ловкость. Он так возгордился и вознесся в своих мыслях, что стал почитать себя Ангелом и Дьяволом в одном лице. Инариус покинул небеса, отправившись создавать свои владения. Он возвел гигантский храм из зеркального стекла и хрусталя, и к нему стекались последователи, привлеченные его красотой и силой, которую источала каждая клеточка его плоти. Однажды Инариус собрал подходящее войско и решил доказать свою власть — жажда завоевателя томила его испорченную душу.

Сперва Инариус взял в осаду дьявольский храм, заложенный во славу Мефисто, но из-за пустой бравады переоценил свою доблесть. Армии Инариуса взяли храм в осаду и перебили всех адских ублюдков, находившихся внутри. Три дьявола считали воинов Инариуса досадным и пустым недоразумением, но их победа оказалась непереносимой для гордыни братьев.

Ходили слухи, что даже сам Мефисто появился в храме Инариуса. Его гнев опустошил церковь и владения Инариуса. Властелин ненависти захватил возгордившегося архангела и его последователей в плен. Он опутал Инариуса литыми цепями и медленно отрывал ему крылья. Когда-то румяная кожа Инариуса была проколота огромными острыми крючьями, а гнусные приспешники Мефисто раздирали меж собой его органы. Множество последователей Инариуса были преподнесены в качестве подарка Баалу и Диабло, другие же приставлены к разложившимся останкам искалеченного ангела. И до наших дней Инариус заключен в преисподней среди зеркал из его храма. С вырванными веками он принужден вечно наблюдать свою бесконечную агонию. Его последователи бегают на посылках у дьявольских приспешников в унижении, мучительно забывая последние крупицы былой славы, теряя последнее достоинство.



На фоне адской архитектуры валяются трупы - безмолвны и хмуры.

OVERLORD — сверхвладыка — не защищен от действия колдовства.
MUD MAN — грязнуля — серединка на половинку, когда вы с ним ни столкнетесь, он будет легкой добычей. Не защищен от действия колдовства.
TOAD DEMON — жабообразный демон — иммунен к магии.
FLYED ONE — крылатый одиночка — резистентен к магии, иммунен к огню.

Сеющие ужас

Окончание жестокой борьбы Баал с братьями отметил отвратительным пиршеством. В меню наличествовали кровь, плоть и тому подобные сатанинские яства. Эти собаковидные существа питаются останками с пиршественных столов Баала. Трудно представить всю ту мерзость, которой питаются эти существа. Эти порожденья дьявола способны распространять множество зловонных запахов на большие расстояния. Трупы этих монстров очень опасны, их желчь способна разъесть самую крепкую сталь и отравить любого любопытного здоровяка. К их норам надобно подходить с опаской. Их яд сохраняет убийственную силу на долгое время и растекается всюду. Мертвые, они все продолжают выделять токсины через поры, расставляя смертельные ловушки любопытствующим.

ACID BEAST — кислотная бестия — резистентна к молнии.
POISON SPLITTER — ядовитая тварь — не защищена от действия колдовства.
PIT BEAST — могильщик — иммунен к магии.
LAVA MAW — ядовитая лава — резистентна к магии, иммунна к огню.

Штормовики

Те, кто порожден яростью стихий, несут с собой молнии.

RED STORM — красный ураган — резистентен к электричеству, иммунен к магии.
STORM RIDER — несущий шторм — резистентен к магии, иммунен к молнии.
MAELSTORM — Мальстрим — иммунен к молнии, очень опасен.
STORM LORD — повелитель бурь — резистентен к магии, иммунен к молнии.

Рогатые демоны

Как живые машины истребления, эти уроды бесконечными полчищами врываются в стройные ряды с Серафима, сея вокруг смерть и разрушения. Череп и гигантский рог на рыле демона сверхъестественно прочны. Рогатые обычно выбирают свободные тропы и с бешеной скоростью устремляются на жертву. Бойтесь этой уловки! Гораздо разумнее встречаться с ними на маленьких замкнутых площадях и одолевать их магией.

FROST CHARGER — заиндевевший — резистентен к электричеству, иммунен к магии.
OBSIDIAN LORD — обсидиановый владыка — резистентен к электричеству, иммунен к магии.
MUD RUNNER — попирающий грязь — не защищен от действия колдовства.
HORNED DEMON — рогатый демон — не защищен от действия колдовства.

Магма-демоны

Великое множество битв было на небесах и в преисподней во времена великого противостояния. Во время одной из них в самый центр жаркого пристанища Мефисто ворвалась группа храбрецов из войска Серафимов. Один из солдат нанес жестокий удар и пролил несметное количество зловонной крови Мефисто, просочившейся сквозь земную породу. Каждая капля, прожегшая адскую толщу, породила могучего демона — полузастывшую глыбу магмы. Эти духи тотчас ринулись на помощь своему творцу, оттесняя силы света. Они забрасывали солдат Серафима расплавленными кусками лавы, опалявшего плоть и кости жаром адского пламени. Потери, причиненные этими демонами, неисчислимы.

HELL STONE — адский камень — не любит молний.
LAVA LORD — повелитель лавы — иммунен к магии и огню.
BLOOD STONE — кровавый камень — иммунен к магии и огню.
MAGMA DEMON — магма-демон — резистентен к огню, иммунен к магии.

Суккубоподобные

Вооружены **BLOOD STAR** разного уровня.

SUCCUBUS — суккуб — резистентен к магии.
SNOW WITCH — снежная ведьма — резистентна к электричеству.
HELL SPAWN — исчадье ада — резистентно к магии, иммунно к электричеству.
SOUL BURNER — пламенный дух — иммунен к огню.

Проклятые рыцари

STEEL LORD — повелитель стали — резистентен к магии и электричеству, иммунен к огню.
DOOM GUARD — хранитель рока — резистентен к магии и огню.
BLOOD KNIGHT — рыцарь крови — резистентен к огню, иммунен к магии и молнии.
BLACK KNIGHT — черный рыцарь — резистентен к магии и огню.

Дракончики

Очень проворны и ловки, достают с большого расстояния.

CAVE VIPER — пещерная гадюка — иммунен к магии.
FIRE DRAKE — огненный червь — резистентен к огню, иммунен к магии.
GOLD VIPER — золотая гадюка — резистентен к электричеству, иммунен к магии.
AZURE DRAKE — лазурный червь — резистентен к огню и молнии.

Надсмотрщики

Порождения ада, вооружены **INFERNO**, обладают очень сильным ударом, но предпочитают пользоваться магией.

BALROG — огненный бич — резистентен к магии, иммунен к огню.
GUARDIAN — охранник — резистентен к магии, иммунен к огню.
SLAYER — убийца — резистентен к магии, иммунен к огню.
VORTEX LORD — повелитель — резистентен к магии, иммунен к огню.

Маги

Огненный бой, способность к телепортации и заклинание **FLASH** делают магов очень опасными противниками.

COUNSELOR — юрист — резистентен ко всему. Вооружен заклинанием **FIREBOLT**.

CABALIST — заговорщик — резистентен к магии и огню, иммунен к электричеству. Сражается заклинанием **LIGHTNING**.

ADVOCATE — адвокат — резистентен к огню, иммунен к магии и электричеству. Вооружен заклинанием **FIREBALL**.

MAGISTRATE — чиновник — резистентен к магии и электричеству, иммунен к огню. Вооружен заклинанием **CHARGED BOLT**.

Диабло

Пораженный злом и захваченный в плен, принц Альбрехт превратился в чудовище.

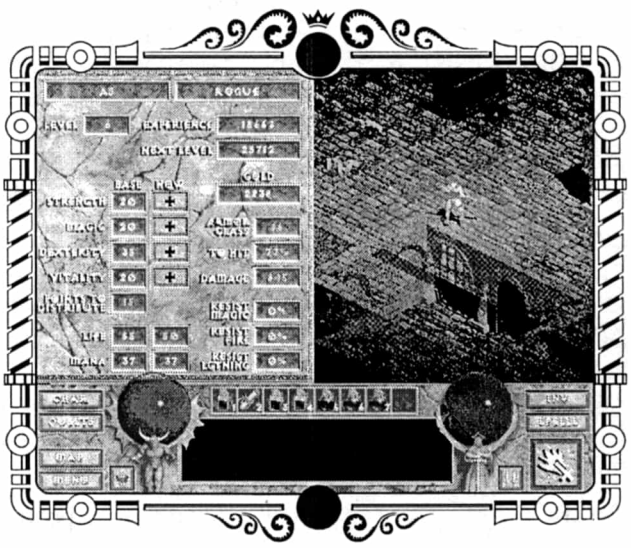
DARK LORD — повелитель тьмы — резистентен ко всему, иммунен к заклинанию **STONE CURSE**.

Уникальные монстры

В мире Диабло, кроме рядовых врагов, есть как бы лейтенанты, монстры класса элита. Они имеют такой же силуэт, как и простые, но другую раскраску, собственное имя и гораздо сильнее. Сообщение на информационном экране желтого цвета и немного другого вида, чем у обычных монстров — там не пишется ни количество убитых врагов, ни их параметры, зато сообщается о том, обладает ли данный экземпляр иммунностью и резистентностью к магии.

Обычно нет никакой особой разницы, кого убивать — простого врага или уникального, последние лишь немного прочнее и сильнее. Есть, правда, и исключения — один из уникальных людей-козлов здорово ускоряет перемещение своего окружения, таким образом, что они несутся спиной вперед, нанося вам дополнительные повреждения при столкновении. Другой козлорог, лучник, дает своей свите способность стрелять огнем, что делает их намного опасней.

Один из сеющих ужас собирает свой отряд в кучу и заставляет непрерывно исторгать потоки яда. При этом они не поддаются на провокации, и, более того, сами пытаются заманить вас под удар. Ну и самое неприятное, герой-балрог. Эти не самые опасные противники начинают лезть всей кучей в рукопашную, вместо того чтобы



Вы поднялись на уровень - пора улучшать тактико-технические характеристики.

нормально плеваться огнем. Это делает их здорово опасными для не-магов... Ударчик-то у них будь здоров!

Из прочего числа монстров особняком стоят квестовые, те, что являются целью того или иного каверзного приключения. Но о них — в той части повествования, что касается квестов. Любопытно, правда, что **DARK LORD**, сиречь Диабломодифицированный Альбрехт, к числу уникальных не относится?!

За каждого убитого монстра-лейтенанта вы получите магический или уникальный предмет.

Теперь вы знаете о уловках, силах и слабостях врага достаточно, чтобы сразиться со злом и победить. Предлагаем вам немного сведений о вас — о трех классах героев, доступных в игре.

Ваш герой все круче и круче.

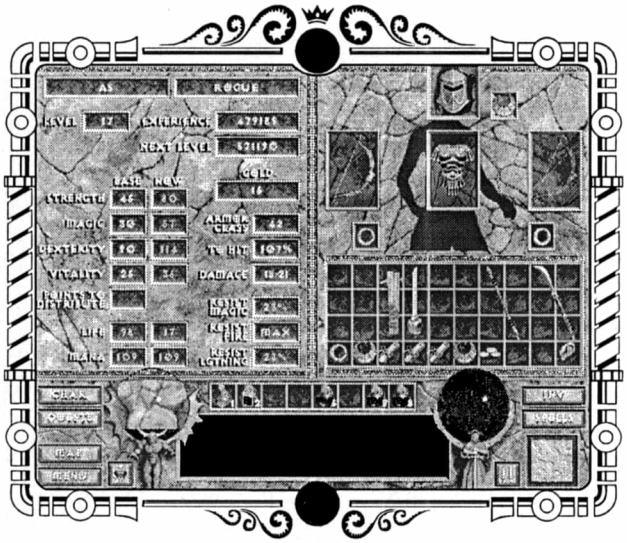
Герои

Воин

При игре за воина старайтесь максимально использовать его магические способности, без них война с лучницами и магами превратится в футбол на минном поле. Боевая магия и лечение у воина почти бесполезны, зато такие заклинания как стена огня, фэйзинг и каменное проклятие, а чуть позже голем и телепорт — великолепно находят свое применение. Завидев лучников, без стеснения ставьте стену огня и бегите так, чтобы лучникам приходилось через нее проходить, чтобы по вам выстрелить. Если у вас это заклинание как следует отработано, то проблем со стрелками не будет. С монстрами-магами типа адвокатов просто ставьте побольше стенок, скорее всего, они в какую-нибудь да телепортнутся. И бегайте, бегайте, бегайте... Нет мишени вкуснее, чем спокойно стоящий воин.

Сила у воина и так очень большая, так что старайтесь собрать доспехи, повышающие точность и ловкость. Кроме того, обязательно иметь предметы с **RESIST ALL** свыше 20% на артефакт (**JADE**), и магические доспехи — элементы вооружения, и кольца с **MAGIC** +15 и выше. Носить его постоянно не стоит, пусть будет в загашнике, он необходим только для прочтения книг.

Меч поприятнее топора и палицы, особенно если у вас есть магический щит (правда, по скелетам лучше бить дубиной). Лучшее оружие для воина — это магический топор или меч с суффиксами серии **HASTE** и приставками типа **KNIGHT'S**. Для воина предметы, повышающие точность удара, важнее всего — силушкой бог не обидел, да от косоглазья не вылечил. Вообще, полезно



Ознакомьтесь с характеристиками.

собрать коллекцию амулетов и колец побольше и менять их по мере надобности.

Не хватайтесь в бою за посохи и луки! Самый сильный лук в руках воина слабее голых рук, а скорость стрельбы из посоха, как и любого другого колдовства, ниже некуда. Внезапно налетев на толпу врагов, вы можете и не выжить.

И последнее. Не используйте свое родное умение для починки доспехов и оружия, кроме самых экстренных случаев. Запас прочности их постепенно падает, и восстановить его невозможно. Лучше заплатить денег кузнецу и восстановить их полностью.

Герои класса воина самые простые в освоении, но и самые слабые, в единоборстве они уступят и магу, и лучнице.

Мошенница (Лучница)

Это самый эффективный против монстров, но и самый сложный в накачке персонаж. Этим девочкам по зубам любая магия, но знания (не маны) явно не хватает. В этом свете особую ценность приобретают предметы, повышающие значение магии, но не для постоянной носки, а лишь для прочтения книг.

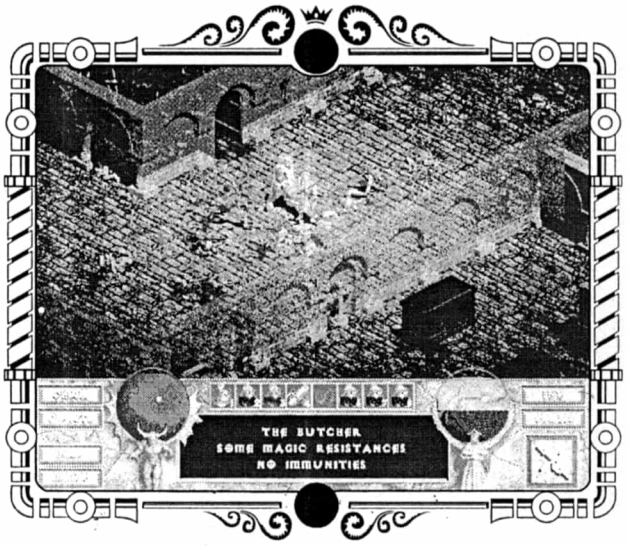
Только большие группы быстрых и сильных бойцов опасны для лучницы, остальных буквально сдувает колючий ураган ее стрел. Играя за этот класс, встречайте врагов в узких проходах, в поединке один на один лучница легко убьет монстров, способных обидеть воина того же уровня. Очень большое значение имеют луки с дополнительной магической атакой (с огнем или молнией) или отбрасывающие врагов назад (**KNOCKS TARGET BACK**). Предметы, увеличивающие силу, почти не важны, т.к. сила выстрела из лука зависит только от ловкости. Как и для воина, все предметы, увеличивающие точность и скорость атаки, очень важны, но и увеличивающие сразу все атрибуты могут найти применение, благодаря возможности этого класса широко использовать магию. Придется подумать и о том, какие атрибуты растить в первую очередь, какие после — это сильно зависит от имеющихся в наличии предметов. Чаще всего надо увеличивать ловкость, но иногда надо взрастить силу, чтобы суметь использовать особенно приятный лук или доспехи. Может пригодиться и рост магии — овладение некоторыми заклятиями выведет вас на качественно новый уровень.

При драке с монстрами, стреляющими магией, не стойте подолгу на одном месте, бегайте или телепортируйтесь — вы уже ушли, а ваши стрелы еще летят. Хотя если магов мало, а у вас высокое значение резистентности к виду их атаки (например, 70% резистентность к магии против суккубоподобных), то их ожидает та же судьба, что и простых стрелков, оставших-

ся без поддержки тяжелой пехоты. Все, на что они способны — это дать себя спокойно расстрелять и повысить вам значение опыта.

Их способность обезвреживать ловушки малоприменима, саперы из них — хуже некуда, увидев предупреждение (на информационном экране соответствующая надпись будет розовой), постарайтесь воспользоваться телекинезом.

Хотя лучница и проигрывает магу в очном поединке (не всегда), но против монстров она невероятно эффективна. В сетевой версии в паре с лучницей легко и магу, и воину. Она отлично устраняет слабости обоих — защищая воина от стрелков, а мага от иммунных к его колдовству.



Не оставляйте свидетелей.

Маг

Этот персонаж вызывает самые большие проблемы в начале, но в конце не имеет себе равных. Маг становится силен, когда все заклинания, которыми он владеет, достигают высоких уровней. Причем разнообразие тоже очень важно, маг, вооруженный только огнем — это просто жук-пожарник, против целой кучи врагов он будет бессилен. Даже когда у мага есть все три вида колдовства, у него могут возникнуть проблемы. Читайте все книги, какие встретите. Магу могут пригодиться такие бесполезные у других виды колдовства, как **BONE SPIRIT** и **GUARDIAN**.

Вообще, хорошо накачанный маг путешествует, уничтожая все что движется, даже до того, как увидит. Магический удар действует за пределами видимости. Главное, не подпускайте к себе врагов вплотную: у мага слишком слабые телесные умения, мало живучести и некудышные способности к рукопашной. Конечно, заклинания **MANA SHIELD** и хорошие доспехи частично компенсируют эту слабость, но с их подбором могут возникнуть проблемы.

Особо утонченной тактики нет, но следите, чтобы ваши магические удары были эффективны (см. Бестиарий), чем глубже, тем больше иммунных и резистентных к колдовству тварей. Но и сколько интересных и разных заклинаний! В целом, ничего такой персонажик получился. Особой роли магические предметы не играют, главное, у мага все же заклинания, но какие попадаются интересные вещи... Вообще, думайте, комбинируйте, играйте... Только не дайте своей силе успокоить себя, лишить бдительности. Игра этого не прощает (если, конечно, вы не травите тараканов — бегаете навороченным магом по первым уровням). Маг наиболее силен в единоборстве, он легко может уничтожить воина и даже лучницу соответствующего уровня развития.

К сожалению, с магом неудобно ходить в паре, напарнику все время попадает на орехи — колдовство бьет всех без разбору, а держать его в качестве лекаря — так лучше пустить в

одиночку. Если все же играете в паре с магом, держитесь сзади, спасая его от толпы монстров, неуязвимой для его магии (если таковые найдутся).

Родное умение мага стоит использовать в крайних случаях, лучше перезаряжать посох у ведьмы, раз уж вы сподобились взять его в руки. Особого смысла использовать свитки нет, как правило, их выгоднее продать, а на вырученные деньги купить лишнюю порцию маны. Кстати, старайтесь купить порцию полного восстановления маны — это всегда выгоднее. Помните, что есть два заклинания, от которых врагов не спасет ни резистентность, ни иммунитет — это голем и каменное проклятие. Если у вас их нет, обязательно купите соответствующий свиток.

Квесты

Butcher — мясник

Самый первый квест, который вам предстоит решить. Как ни странно, это потребует от вас способностей намного выше, чем у вас будет к тому моменту, когда вы обнаружите мясника. Существует несколько хитростей, позволяющих все-таки выполнить эту задачу, но об этом позже.

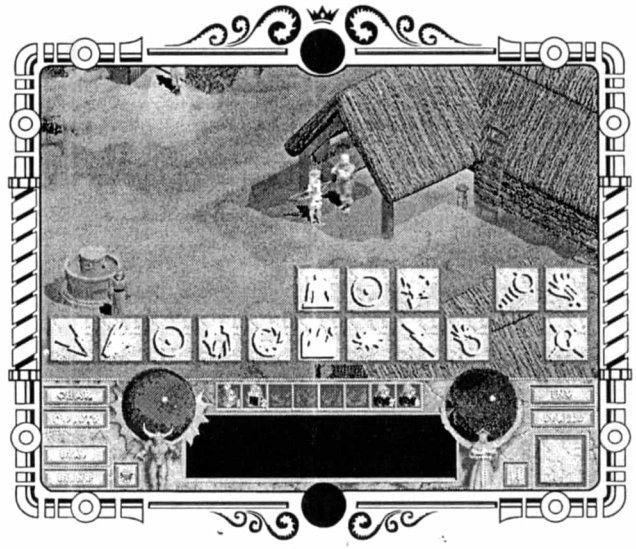
Перед входом в монастырь вы увидите лежащее на земле тело. Это один из жителей города, раненый в подземелье, но сумевший все же выбраться. Он попросит вас отомстить демону по кличке **BUTCHER**, убившему огромное количество горожан во время их безумной попытки освободить принца Альбрехта. Поговорив с жителями, вы узнаете мало утешительного — по их мнению, выходит, что мясник огромен, силен, и единственное спасение — немедленное бегство. Фарнхэм вообще начинает заикаться и дрожать при одном упоминании об этом демоне. Но вас это не остановит, не так ли?

Хорошо тренированный и хорошо упакованный герой способен складывать таких демонов штабелями (в лабиринте встречаются монстры, способные делать то же самое, однако, впоследствии и они не вызовут особых проблем). К сожалению, тот уровень развития, который будет у вас, не позволит выстоять в лобовой атаке против мясника. Его топор будет раз за разом доставать вас, причем скорость удара у монстра, самое малое, не уступает вашей. Попав под такую серию, вам останется только бежать. К сожалению, и в скорости перемещения преимущества у вас нет. Что же делать? Есть два способа: первый — просто пройти мимо, благо **BUTCHER** содержит остатки своих жертв в квадратной комнате где-то на втором уровне лабиринта и никогда сам их не покидает — просто не умеет открывать двери. Собственно, на этом и основан второй способ **BUTCHER**убийства — открыть дверь в логово мясника, выманить его и бежать, бежать, бежать. Куда? В заранее найденное место, где есть стены из решеток и не заблокированная дверь. Пробегая в дверь, закрываете ее перед носом изумленного мясника и аккуратно расстреливаете его из лука. На этом пути у вас будет пара трудностей — во-первых, если вы бегаете медленно, петляете, мясник будет висеть у вас на пятках и дверь не закроется. Во-вторых, такого места может просто не оказаться на уровне. В таком случае или потренируйтесь в убегании от **BUTCHER**'а или плюньте на него и вернитесь за его головой позже. Кстати, есть еще несколько способов магической расправы. Самый простой — открыть дверь к мяснику, запустить стену огня, закрыть дверь. В промежутке надо все-таки показать кусочек себя

демону, а не то эта на редкость тупая скотина и не пошевелится. Открыть дверь он не сможет и спокойно сгорит в огне.

Из трупа мясника вывалится уникальный артефакт — **BUTCHER'S CLEAVER** — мясницкий топор. По первости вещь интересная и сильная, но уже очень скоро абсолютно бесполезная. Пожалуй, только воин может получить удовольствие от махания такой игрушкой, лучнице и магу лучше его сразу продать.

Маленькая подробность — английская тарабарщина, которую издает герой над трупом поверженного монстра означает не боевой клич племени Мумба-Юмба, а всего лишь констатацию того факта, что души мертвых теперь отмщены. Банальность, но каков голос!



Какой богатый выбор заклинаний.

Квест с **BUTCHER**'ом не является обязательным, но присутствует всегда и в сетевой игре тоже. Там, правда, топора вы не получите, однако магический предмет вам все же обеспечен.

Poison Water Supply — отравленные источники

Вернувшись из лабиринта и зайдя к доктору, вы получите от него просьбу — задание. Пепин расскажет вам о беде, постигшей город: все источники оказались отравленными, в колодцах вода не пригодна для питья. Запасы чистой воды подошли к концу, и городу грозит гибель. Если вы поговорите с обитателями Тристрама, то выясните следующее:

Во-первых, источники, питающие город водой, начинаются от подземного озера.

Во-вторых, это озеро доступно из подземелий под монастырем.

В-третьих, Грисволд при попытке расчистить один из малых колодцев обнаружил, что из-под земли прет всякая дрянь, воняющая как демоны, с которыми он сталкивался. Пожалуй, только Фарнхэм спокойно относится к этой беде. Узнав, что вы волнуетесь о какой-то воде, он изумленно спросит:

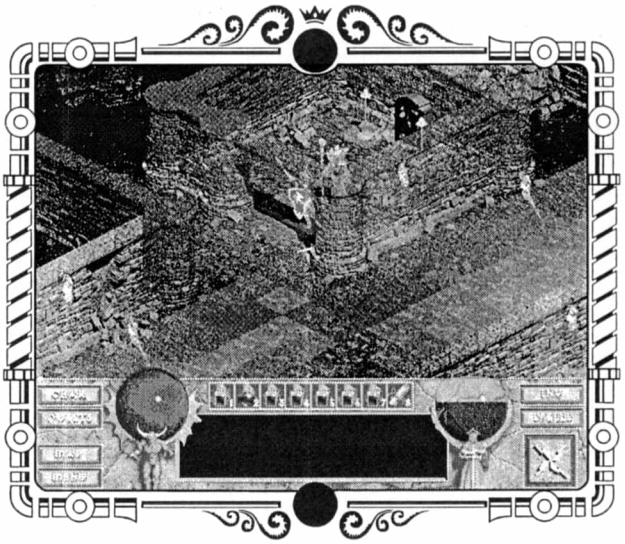
– *"Вы пьете воду?"*

Характерным признаком того, что вода отравлена, и вам дан этот квест, является желтый цвет ее в колодце, рядом с которым стоит Каин.

Этот квест не обязательный, чтобы пройти DIABLO, его выполнять не обязательно. Больше того, поскольку квесты распространяются случайным образом, вам могут его и не дать. Если вы все же получили его, то на втором уровне лабиринта найдите изолированный прямоуголь-

ный участок стены, с западной стороны которого будет вход вниз, к подземному озеру. Убейте монстров, которые вам там встретятся (это несколько **CARVER**, **DARK ONE** и три или четыре человеко-козла, двое из которых с дубинками, а один с луком). С гибелью последнего монстра озеро поменяет цвет с желтого на нормальный синий. Квест выполнен! Теперь осталось только получить награду. Зайдите к доктору. Он очень удивится, что только присутствие монстров рядом с источником воды превращало ее в яд — но факт налицо, и благодарный доктор даст вам колечко **RING OF TRUTH**.

Толку от этого колечка немного, поэтому не сбивайте ноги в поисках подземного озера — хотя жители города клятвенно обещают немедленно умереть от жажды. Этого не случится, а со смертью Диабло квест с вас все равно будет снят.



Если вы погибнете - Ад вам уже не страшен.

Valor — доблесть

На пятом уровне лабиринта находится очень любопытная структура, вход в которую осуществляется через две симметричные двери на западной стороне. В первой комнате вы найдете книгу, прочитав которую, узнаете историю волшебных лат. Они замурованы в стене где-то рядом. Кстати, будьте осторожны — злые носороги. В роли носорогов — рогатые демоны, в роли плюшки — зазевавшийся вы.

Встречайте их на бегу, так они не смогут достать вас с разгона. В соседней комнате найдется алтарь и **BLOOD STONE** — маленький такой, незаметный красный камушек. Бросьте его на подставочку, и откроется северная комната. Там еще две рогатые зануды и один красный камушек — правда, бежать туда далеко. Бросьте камушек к своему сотоварищу, пущай лежат вдвоем. Этим самым вы откроете комнату на юге, с парой носорогов и одним камушком. Монстров — в расход, камушек — на алтарь. Откроется красивый такой проходик, весь в факелах. В конце его комната, а в ней засада — несколько рогатых. После маленькой разборки вы сможете поднять с пола то, что послужило ее причиной — волшебные доспехи Аркана. При одевании оного, герой взывает к мощи Аркана для защиты. Помогает неплохо. Только воин без дополнительных артефактов сможет найти что-нибудь посильнее, и то нескоро. Тяжеловато найти, на пятом уровне-то.

Квест необязательный, но отказываться от него глупо...

Curse of King Leoric — проклятие короля Леорика

Квест вы получите, пройдя на третий уровень лабиринта. Вам предстоит найти большое, примерно квадратное сооружение с входом. Вместо того, чтобы войти внутрь, вас забросит на дополнительный уровень. Там будет очень много скелетов. Убивайте их. Планомерно уничтожая врагов, вы попадете в огромный зал. Там вас будет поджидать скелет здоровенной дылды с короной на голове и длинным дрыном в руках.

Ненасытное пламя мечется в поисках пищи.

Если вы предварительно поговорите с местными жителями, вы получите сильно укороченный вариант соответствующей главы первоначальной сказки, кучу эмоций и полное отсутствие полезной информации. Единственное, что вы узнаете нового, так это то, что Грисволд ужасно сожалеет о том, что создал мифрильный меч для покойного короля. (Тот самый дрын).

Мало того, что убить Леорика довольно проблемно, так этот гад оживляет скелетов, которых вы только что убили (вдумайтесь в смысл этой фразы, смешно?) и жизнь, выбитую из вас, забирает себе. Только опытные герои, хотя бы немного разбирающиеся в колдовстве, способны совладать с этим гадом. Но какова награда!

На трупе короля, вернее, на кучке костей будет возлежать **UNDEAD CROWN** — один из самых сильных шлемов в игре. Вся прелесть в том, что герой, носящий эту корону, восстанавливает свою жизнь за счет жизней поверженных врагов. Правда, враги должны быть умерщвлены обязательно в рукопашной, магия и стрелы не дадут нужного эффекта. Это делает артефакт незаменимым для воина, полезным лучнице и почти не нужным магу.

Кроме того, на этаже есть секретка: удар по всем четырем скелетам, распятым в четырех углах главного зала, откроет дополнительную комнату. Рекомендуется также пошарить по прочим комнатам и понажимать на рычаги (**SCULL LEVER**) — на уровне много магических вещей.

Квест не является обязательным, но всегда присутствует в сетевом варианте. Правда, там Леорик со свитой спокойно бегает по третьему этажу. Будьте бдительны, этот царственный остов бегает быстрее вас, умеет открывать двери и очень опасен. Кроме всего прочего, в сетевом варианте **UNDEAD CROWN** вам не дадут, а получить за такого монстра какую-нибудь ерунду просто обидно.

Zhar the Mad — сумасшедший Зар

В неком месте лабиринта (на восьмом уровне катакомб) вы столкнетесь с непонятным типом, внешне похожим на адвокатов и юристов. Ударить его не получается, больше того, он даст вам

Вас боятся даже демоны.

шмотку, только чтобы вы не трогали его книги. Если вы подниметесь в город, то из общения с местными жителями уясните себе, что они весьма слабо представляют себе, что такое Зар и с чем его едят. Так что же с ним делать? Убить. Но как? Взять книжку со стеллажа, он сам в драку полезет. Проблемы с ним могут быть только у воина, поскольку этот сумасшедший только и делает, что телепортуется. Постарайтесь заранее добыть свиток или прочесть книжку с заклинанием каменного проклятия.

Gharbad the Weak — козлорог

Если и есть среди монстров больший трус, то он еще не родился. Вызвать это существо на драку не просто. Вам придется несколько раз подходить к нему, каждый раз выслушивая его мольбы о пощаде, прежде чем он, наконец, атакует вас. Подходить придется с некоторыми перерывами, иначе он просто повторяется, забирать то, чем он попытается откупиться, пока его запасы на выкуп не кончатся, и он не посмеет напасть. На его трупе, как и на трупе любого из уникальных монстров, будет еще один магический артефакт. Попадется вам этот квест — прибейте этого человека-козла, нечего всякой погани в нашем подвале сидеть. Лень отходить и возвращаться ? Нехай живет, кушать не просит, особых ценностей не дает, а квест и вовсе необязательный, дальше можно пройти и так. К сведению, обитает это чудо в подземелье, хотя и пониже, чем мясник, но особой силой не отличается.

Halls of the Blind — цитадель тьмы

Дабы попасть туда, необходимо сначала найти соответствующую книгу. По прочтении вы услышите маленькую поэму, суть которой сводится к предложению спуститься в цитадель тьмы. Можно только поразиться мастерству актеров, в исполнении которых заурядные стихи звучат столь зловеще и интригующе, даже начинаешь чувствовать себя одиноким во тьме подземелий. Однако сам квест совсем не сложен — вам надо будет найти комнату, внутри которой есть два маленьких квадратных зала. При входе будьте осторожны — не растревожьте спрятанных. Пока вы встречаете их в узких проходах, они бессильны, но окружив вас ввосьмером, могут взять верх. В одном из двух залов валяется **OPTIC AMULET** — довольно милая на первых порах вещичка. Найти ее несложно, несмотря на темноту — если есть чем подсветить (огненная стена, проход в город), то можно увидеть искомое колечко, если нет, то просто пошарьте мышкой — зная, где искать, найти несложно. На сем квест и заканчивается.

Квест не обязательный, но встречается довольно часто. Забавно его выполнить, просто чтобы сопоставить все ужасы, которые вам наговорят про него в городе с реальным положением дел.

Chamber of Bone — камера костей

Демоны бегут гурьбой - долгим, жарким будет бой.

На одном из уровней **CATACOMBS** вам может повезти: дополнительный спуск на уровень с **CHAMBER OF BONE**. Однако сначала придется найти подставку с соответствующей книгой, которая откроет комнату, где этот спуск находится. Кстати, там сказано, что вас ждет смерть от мечей скелетов, которые охраняют какую-то там книженцию. Спускаетесь, находите комнату... Вы так спокойненько открываете дверку и хотите пройти — бесполезно! Пол той комнаты усеян костьми, и эти же скелеты мешаются в проходе. А порубить их всех в капусту! Долго рубить придется — все пространство комнаты просто заполнено скелетами. Самый эффективный способ борьбы с ними — стена огня (**WALL OF FIRE**), брошенная за порог, и вы — в дверном проеме. Когда скелеты кончатся, смело идите дальше, в следующий зал. Кроме нескольких рогатых монстров бояться там нечего. Нажатие на книгу ознаменует выполнение квеста — появившихся при этом голов драконов бояться не надо — это только наглядная иллюстрация заклинания **GUARDIAN**, являющегося наградой за выполненный квест.

Слева и справа то комнаты костей есть рычаги. Нажатие на них откроет доступ к двум дополнительным комнатам, где есть чем поживиться. Квест не является обязательным; если вам не нужна магия и лишняя амуниция, просто не спускайтесь вниз.

The Magic Rock — метеорит

Грисволд поведает вам о потерявшемся где-то караване, везшем волшебный камень, упавший с неба (кузнец хотел было его купить, да денег не хватило — это у этого-то барыги). Суть истории сводится к тому, что вы, доблестный герой, как всегда полезете туда, не знаю куда, и найдете то, не знаю что. В роли не знаю куда — катакомбы (точнее, шестой уровень), в роли 'не знаю что' — метеорит. Вам предстоит найти этакую серую глыбину, возлежащую на или рядом с постаментом. Принесите ее Грисволду и получите колечко **EMPYREAN BAND**. К моменту получения кольцо будет довольно бестолковым, не сложно найти получше. Вообще, особой нужды выполнять этот квест нет, попадется вам на дороге каменюга — отнесите, нет — так и не надо. Квест не обязательно брать, если вы притащите камень, не беря квеста, Грисволд все равно отдаст вам колечко.

Ogden's Sign — вывеска Огдена

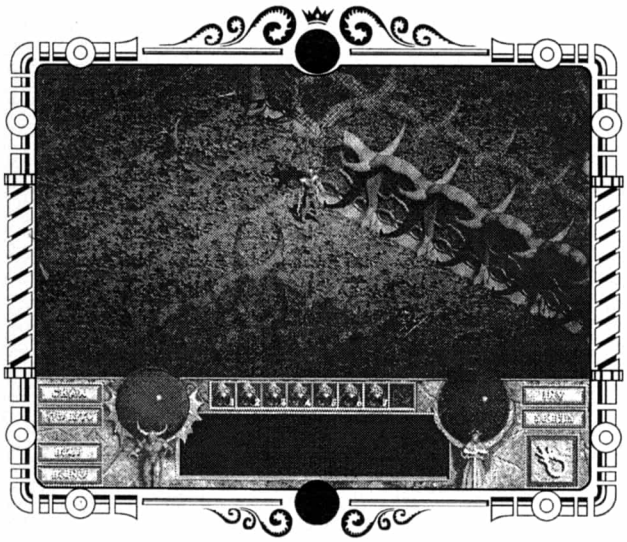
Существует вариант структуры лабиринта, когда переход на пятый уровень лабиринта вам блокирует создание из рода Падших. Обойти его невозможно, однако если у вас есть какая-

нибудь магия перемещения, то можно телепортнутся сразу к переходу на следующий уровень. Убить это создание пока нельзя, но зато можно поговорить. Из ласкового бормотания монстра становится ясно, что у его народа проблемы — пропало знамя, и он обещает пропустить вас вниз, только если получит его назад. Поднимитесь в город и поговорите с Огденом. Он удивленно скажет, что у него какие-то распоясавшиеся демоны увели вывеску от трактира. На этом содержательная часть беседы в городе закончится, поскольку никто из горожан ничего толком не знает. Однако, сопоставив требования демона и информацию о вывеске Огдена, можно придти к выводу о идентичности этих предметов. Небольшой поиск в лабиринте даст вам в руки этот предмет — для этого, правда, придется прикончить несколько Сверхгосподин — самых слабых из рода толстяков. Старайтесь бить их по одному, это серьезная дичь на четвертом уровне.

Когда вывеска-знамя будет в ваших руках, отнесите ее Огдену. Если вы попробуете отдать ее демону, он вероломно нарушит свое обещание пропустить вас дальше, заявив, что с этим знаменем его народ снова станет сильным. В подтверждение его слов откроется тайник, и вам придется разобраться с целой толпой Падших прежде, чем идти дальше. Огден, если вывеску отдать ему, даст вам в благодарность шапочку — **HARLEQUIN CREST**. Довольно бестолковый артефакт, но попервости пригодится. Теперь, когда вы спуститесь вниз, вас будет ждать та же самая толпа падших, что и в первом случае. Таким образом, единственное преимущество от похода к трактирщику — уникальный шлем. Квест не является обязательным, но не всегда его удается обойти. Кроме того, из главаря Падших вываливается магический или уникальный артефакт, зачастую очень приятный.

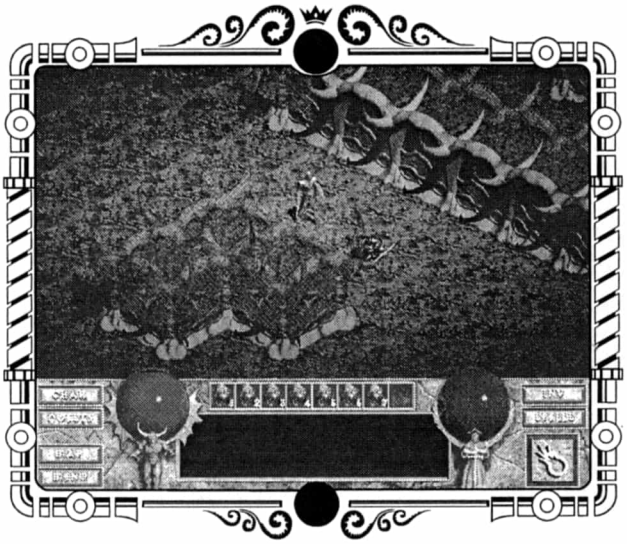
Anvil of Fury — наковальня гнева

Этот квест даст вам Грисволд (помните только, что присутствие квеста вовсе не обязательно). Он расскажет вам о наковальне, на которой ковалось самое мощное магическое и уникальное оружие. Говорят, когда шла работа на наковальне, тряслась земля. Опрос жителей города не добавит ничего нового к этой информации, наковальня гнева где-то в подземельях под монастырем. Для того, чтобы добыть ее, необходимо найти на уровне логова монстров, обычных для катакомб — козлорогов. Там, где на полуострове в озере лавы будет большое скопление этих тварей, лежит и наковальня гнева. Опознать ее легко, она как наковальня и выглядит, а проглядеть сложно — большая. Отнесите ее к кузнецу, он даст вам в обмен свежесделанный артефакт — **GRISWOLD'S EDGE**. Кроме того обновится (не всегда и не полностью) предложение магического оружия — появятся более сильные вещи. Меч, который вы получите за этот квест — один из сильнейших уникаль-



"Иду на вы."

ных мечей в игре. Хотя его базовые параметры не впечатляют, но сочетание повышенной скорости удара, огненного боя и отбрасывания противника назад делают этот меч в умелых руках смертоносным. Он пригодится не только воину, но и магу, и лучнице. Квест не обязательный, но с лихвой стоит тех усилий, которые вы на него потратите.



"Боитесь, подонки?"

Black Mushroom — черный гриб

Самый запутанный квест в игре. Если вам лениво бегать вверх-вниз из подземелий в город и обратно, и так несколько раз, просто плюньте на него. Начинается квест с нахождения вами книжки — **FUNGAL TOME**. Если отнести ее ведьме, она начнет нести всякую ахинею про древние рецепты, но в конце концов попросит принести черный гриб. Большой такой черный гриб. Все в городе, даже Фарнхем будут посылать вас к Огдену на предмет того, что грибы подают в тавернах. Сам же трактирщик с возмущением заявит, что такую гадость, как черный гриб, может, можно найти у ведьмы, но никак не в добропорядочном трактире. Круг замкнулся ? На самом деле гриб растет в подземелье, на том же этаже, где вы подобрали книжку. Возьмите его и отправляйтесь наверх. Принесите его ведьме, и та выдаст очередную порцию лапши, суть которой сводится к необходимости найти эликсир, который Пепин извлекает из мозгов демона. Сходите к доктору, который расскажет вам, что вообще-то он никогда не делал ничего подобного, но для вас постарается, особенно, если вы добудете необходимый ингредиент — собственно, мозг демона. И снова вниз. Из первого же убиенного демона вывалятся его мозги. Если вы по недоразумению уже перебили всех демонов — квест так и останется невыполненным, демоны с других этажей не подходят. Заполучив мозг демона, вам останется только отнести его к Пепину, забрать у него эликсир и направиться к ведьме. Адрия с негодованием выбросит его, заявив, что это вовсе не то, что ей надо. Подберите его — это очень ценная вещь — использование этого эликсира добавит по три единицы ко всем атрибутам.

Warlord of Blood — кровавый полководец

Самый незатейливый квест в игре. Все что необходимо — это прочесть книжку, где рассказывается о кровавом предводителе рыцарей. После этого надо пойти и дать ему по мозгам. Он сидит в засаде у перехода с тринадцатого на четырнадцатый уровень.

Если этот квест вам дан, то не прочтя книгу, то есть не взяв квест, пройти вниз нельзя. Нет никаких причин не убивать этого рыцаря, раз все равно придется проходить мимо, поэтому отнесем этот квест к обязательному. В том месте, где сидит этот подмастерье меча, очень много магического оружия и доспехов (на козлах и вешалках). Кроме того, что-то полезное

уронит и сам **WARLORD**. Более приятного и доходного места просто нет...Кстати, сам полководец относится к **BLOOD KNIGHT**, переродившимся рыцарям Лачданана.

Lachdanan — Лачданан

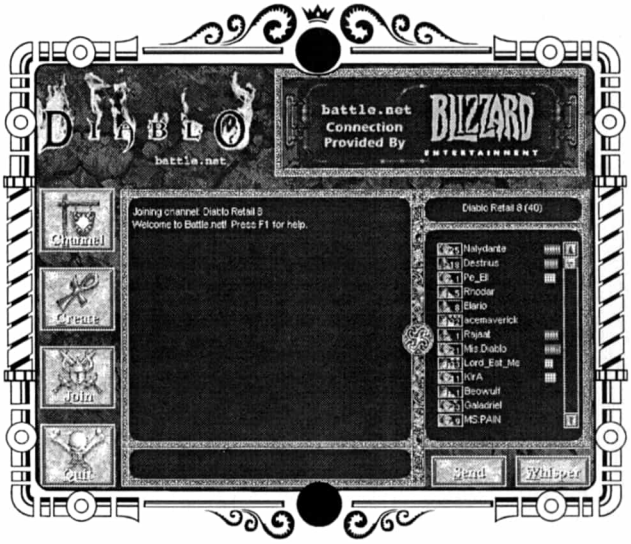
Где-то в глубине подземелий в тщетных поисках золотого эликсира бродит великий герой. Над ним довлеет проклятие безумного короля, и ему с трудом удается сопротивляться. Когда вы встретите его — не спешите махать мечом и тратить магию. В отличие от своих рыцарей, которые будут постоянно путаться у вас под ногами Лачданан сохранил остатки рассудка и в драку не лезет. Поговорите о нем в городе, если есть охота, и вы узнаете, как все его любят... Прислушайтесь к советам горожан и найдите то, что он просит. Искомое — золотой эликсир — валяется на этаж ниже, чем удалось пройти Проклятому герою. Сами вы его не выпьете, зато, отдав Лачданану, снимете проклятье. Исчезая в вихре сил, герой поблагодарит вас и отдаст свой шлем. Так, посмотрим, что таскают великие герои... О-го-го! Лачданан где-то подцепил сильнейший уникальный шлем в игре, только **ROYAL CIRCLET** может сравниться с **VEIL OF STEEL** — прощальным подарком великого героя. Если у вас нет ничего получше — пользуйтесь на здоровье. Квест не обязательный, но очень, очень приятный. К великому сожалению, этот квест довольно редко дают...

Archbishop Lazarus — архиепископ Лазарус

На пятнадцатом уровне (третьем уровне ада) вы найдете козлы с жезлом. Это жезл Лазаруса. Спуска вниз на этом уровне нет, чтобы он появился, придется выполнить этот квест. Правда, прежде чем выполнять, неплохо бы его получить. Для этого отнесите жезл Каину. Получив жезл, Каин расскажет вам, что он является наследником Хорадрима, пояснит, что именно произошло с Лазарусом, и отправит на поиски принца, который, как он считает, где-то у архиепископа. Спустившись на пятнадцатый уровень, вы увидите такой же эффект, какой дает заклинание прохода в город, но красного цвета. Это проход на дополнительный уровень к Лазарусу. Но до встречи с самим архиепископом еще далеко. Сначала вам придется основательно почистить округу от адвокатоподобных и суккубоподобных, затем воспользоваться двумя Телепортами слева и справа от места высадки и, наконец, вернуться на то место, куда вас выкинуло вначале. Там вас ждет очередной Телепорт (выглядит просто как крышка люка), который и перебросит вас в зал к Лазарусу. В промежутке вам покажут маленький мультик с Лазарусом в главной роли — какие у него глаза красивые! Как могли жители такому верить — просто чудо. После этого Лазарус разразится речью о том, какой вы дурак, что явились к нему в гости непрошенным. Пока он болтает, он почему-то неуязвим, все монстры недвижимы, один вы способны бегать. Воспользуйтесь этим и смотайте прямо и налево. Вы попадете в уже известный вам проход — ваша телепортация просто открыла дополнительный кусочек уровня. Если вы не замешкаетесь, то все монстры так и останутся недвижимы. Аккуратно подойдите в зону их досягаемости, а затем ноги, ноги, ноги. Тактика Горация против Куриациев здесь незаменима, удирая, вы сможете расправиться с преследователями по одному, что гораздо реальнее. Конечно, если вы умудрились немерянно раскачать и приодеть героя, то вам нечего бояться. Однако, мне почему-то кажется, что если вы играете первый раз, то дольше двадцати-тридцати секунд вам не продержаться... Кроме Лазаруса в зале еще два уникальных монстра, один адвокат и несколько суккубоподобных. После убиения Лазаруса (кстати, из магии самое эффективное против него средство — это голем, и лишь во вторую очередь – каменное прокля-

тье) спокойно оглядитесь вокруг. На постаменте с кровостоком вы увидите юношу, похожего на принца. Проигнорируйте это чудо, вы все равно не сможете ничего с ним сделать — игрой не предусмотрено. Вместо этого спокойно идите туда, куда вас выбросило с самого начала. Там вы найдете такой же проход, какой забросил вас в это неприятное место. Теперь стоит снова подойти к Каину. Но это уже следующий квест.

Квест является обязательным, способа обойти его не существует. В сетевой игре он также присутствует, но там убийство Лазаруса автоматически открывает проход вниз, а квест берется также автоматически, без всякого жезла. Лазарус просто находится в полузакрытой структуре где-нибудь на пятнадцатом уровне.



А это BattleNet.

Diablo — заключительный квест

После возвращения победителя Лазаруса в город ему предстоит разговор с последним Хорадримом. Тот уверит героя, что юноша на алтаре — это вовсе не принц Альбрехт, и отправит на разборку с источником зла — с Диабло. Спустившись на злополучный пятнадцатый уровень в центре пентаграммы, находящейся рядом с проходом к Лазарусу, вы найдете спуск вниз. На шестнадцатом уровне вам предстоит тяжелая битва с большим количеством адвокатов и рыцарей. Рекомендуется сначала извести их под корень по всему этажу, а потом дергать за рычаги. Благо, изначально доступен только один. После его использования откроется доступ ко второму (смотри по карте). Правда, туда можно попасть, элементарно телепортнувшись (своим собственным заклинанием). Нажав рычаг, обнаруженный там, вы получите доступ (естественно, после небольшой драки) еще к двум. Нажатие на оба рычага откроет доступ к Диабло. Туда также можно телепортнуться, но это опасно даже магу, прочие умрут, прежде чем телепортнутся вновь. Хорошо экипированный маг может успеть повесить пару огненных стен и слинять, прежде чем до него доберутся. Однако, это мало повредит главному виновнику торжества — на Диабло почти не действует огонь, и вообще, его трудно убить магией. Магу лучше каменеть его, а потом спокойно добивать подручными средствами. Кстати, вместилище Диабло (физическое тело) именуется **DARK LORD**. И у воина, и у стрелка особых проблем с этим лордом не будет. Хотя он и вооружен апокалипсисом, но с одного попадания не убьет, а восьми полных бутылочек жизни вполне хватит, чтобы покончить с ним. Рекомендуется, правда, со свитой расправиться заранее, используя то, что лорд не спешит ввязываться в драку, пока сам вас не заметит. Можно также выманить его из укрытия, заманить в угол и, если не получится добить, просто слинять Телепортом или проходом в город. Потом спуститься другим путем или телепортнуться назад (предварительно добив охрану, это важно, даже воину тяжело одолеть Диабло, если тот не один). Вообще, есть много разных путей убить темного лорда, дело за

малым, вам осталось только найти свой. После убийства вы увидите окончательный клип, в котором узнаете, что Диабло использовал тело принца Альбрехта для создания своего физического вместилища — на ваших глазах отвратительный труп монстра превратится в юное человеческое тело. Вырезанный из головы монстра Камень Души заворожил вас и вонзился вам в лоб. С камнем во лбу выйдете вы на поверхность. Но поработить вашу душу — тяжкая задача, даже для Диабло. Заключенный в камне, он не имеет всей своей мощи, и вы пока можете сопротивляться. Теперь ваш путь лежит на восток, на родину Камня, где вы надеетесь избавиться от своей ужасной ноши. В вашей голове постоянно звучат голоса, но ваших сил прибавилось, и вы пока держитесь. Вперед, к мудрецам Востока.

На этом заканчивается последний квест и сама игра. Продолжение, как говорится, следует...

Игра в ИНТЕРНЕТ

Итак, несколько слов о **BATTLENET**, BLIZZARD'овском сервере. Хотя первоначально он задумывался для — в первую очередь — STARCRAFT'а, пока единственной игрой на нем является DIABLO. Что не мешает ему быть одним из самых загруженных в мире! На оригинальном компакт-диске есть все необходимое для попадания на этот сервер, вам достаточно кликнуть мышкой, и все необходимое будет установлено. Для всех, приобретших фирменный диск, доступ на сервер абсолютно бесплатен (впрочем, для всех остальных тоже). Но не простота доступа и не благотворительность сделали сервер столь популярным — это сделал неповторимый мир DIABLO. Теперь поговорим о том, что же представляет собой этот мир. Можно разделить его на две части по времени. До того, как CHEAT-коды стали легкодоступными и то извращение, которое получилось потом...

Итак, история

Наспех созданный герой (начиналось все в одиночной игре, а потом вдруг выяснилось, что круто навороченный персонаж, охотник на **DARKLORD**'ов, т.е. наш личный Диаблоубийца, никак не может попасть в международную драку, поскольку он не сетевой) вторгается на простор Интернета. Сначала общение с аборигенами — хотя это можно делать и вклинившись в чужую игру, но не пообщаться с себе подобными перед дракой!? Выбираем канал себе по вкусу и свободный, а затем... НОВЫЕ ЛЮДИ, новые впечатления, совместная охота на монстров и робкие попытки подраться. Как все боялись таинственных охотников за ушами! И не зря, вас могли подстеречь и убить прямо в городе — ваши уши для этих ненормальных — единственное лакомое блюдо. Но все надоедает, да и другие игры зовут... Прошло время, что же мы видим сейчас?

Вваливаемся в какую-нибудь игру (общение без драки скучно, старых знакомых нет, новые — уже не то, первый восторг прошел, там совсем другие люди, у них свои проблемы — два раза в одну реку не войти) и начинаем хулиганить. Предварительно защищаемся от охотников за ушами, т.е. ставим себе бессмертие и неуязвимость, а потом... нет, нет, уши резать – это же варварство, куда смешнее найти новичка и незаметно поднять ему уровень. Или подбросить артефактик, свежесозданный с какими-нибудь уж очень веселыми параметрами. Не вдохновляет? Тогда ходите честно, рискуя быть растерзанными или подвергнуться шуточкам...

Blizzard совершили ошибку, оставив героев на компьютерах пользователей, надо было сохранять информацию на сервере, как это обычно и делается. Судя по сведениям о втором DIABLO, выход которого предвидится в конце 1998 года, это будет учтено, и бочка меда нового DIABLO обойдется без дегтя CHEATER'ов.

Однако, хотя (на предвзятый взгляд ветерана) обстановка на сервере изменилась к худшему, тем, кто только открывает для себя **BATTLENET**, там будет весьма интересно...

Во-первых вы должны будете войти в Интернет, запустить DIABLO, выбрать **BATTLENET** и войти в него. После этого вы попадете на какой-нибудь канал, где сможете поболтать с народом. Для отправки приватных сообщений нужно выделить понравившегося вам игрока и нажать кнопку **WHISPER**, для отправки сообщеня всем служит кнопка **SEND** (не забудьте предварительно набрать искомое сообщение). Красные круги на морде игрока — количество мертвых DIABLO, цифра — уровень. Говорить можно о чем угодно, подождите немного, почитайте, и во всем сами разберетесь.

Во-вторых можно войти в игру к кому-нибудь или создать свою. Для этого выберите пункт **JOIN GAME** или **CREATE GAME** соответственно.

Количество и цвет полосок рядом с игрой дают понять о качестве связи. Не пытайтесь войти в игру с уровнем вам недоступным, ничего не выйдет — игроку с уровнем ниже тридцатого в ад не попасть!

В-третьих, вы можете поменять канал при помощи кнопки **CHANNEL**. Разных каналов много, некоторые сгруппированы по интересам, другие по принадлежности к разным странам, третьи... Смотрите, играйте, наслаждайтесь.

Секреты Diablo

Есть несколько способов сдублировать предмет, в т.ч. и золото. Вот один из них.

Берем предмет, который хотим размножить, и бросаем его на землю. Затем в инвентаре делаем несколько кучек по одной монетке (правый клик мышкой по любой куче золота позволяет ее разделить). Теперь отходим от предмета и закрываем все вспомогательные экраны. Наводимся мышкой на предмет и кликаем по нему левым кликом. Пока герой идет, надо открыть инвентарь, выбрать золото и в тот миг, когда герой подберет предмет, взять золото. Если вы точно выбрали момент, то у вас в руке-то будет монетка, но надпись на информационном экране будет другой. Не верь глазам своим — бросьте ее на землю, и она превратится в дубликат предмета. Оригинал же окажется в вашем инвентории.

Другой метод подразумевает использование городского портала. Положите любой из предметов прямо перед порталом. Кликните мышкой на предмете и шагните через портал. Когда вы окажетесь в городе, предмет будет находиться у вас в инвентаре. Идите обратно через портал, и вы найдете предмет на том месте, где вы его оставили.

Кроме того, можно приобрести дополнительные деньги, заклинания и многое другое при помощи следующего трюка: откройте инвентарь, сделайте паузу, выберите предмет и положите его

на землю. После этого кладите его обратно в инвентарь. Когда вы уберете паузу, вы обнаружите, что выбранный предмет (например, деньги) находится как на земле, так и у вас в инвентаре.

Кроме того, существуют многочисленные тренеры, позволяющие получить все что угодно — от бессмертия до создания артефактов. Найти такой тренер можно на некоторых серверах в Интернет, например у Сергея Водолеева на **http://www.comset.spb.ru/vodoleev**.

Arcania 3: Shadows over Riva

Аркания 3: тени над Ривой

Издатель	**Attic**
Производитель	**Sirtech**
Год выпуска	**1996**

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Операц. система	**версия для DOS, версия для W95**
Объем	**1CD**
Графика	**высокое разрешение**
Ролики	*иллюстрационные, синтез*
Задние планы	*рисованные*
Оперативный 3D синтез	*постоянно, важная часть игры*
Управление	*мышь и клавиатура*
Особые требования	*отсутствуют*

РЕЙТИНГ

Суть игры	*группа героев живет стандартной жизнью ролевых героев и решает проблемы одного из городов*
Мир игры	*классический фэнтэзи-мир с некоторым уклоном в тему насекомых*
Тип игры	*очень хорошо реализованный классический ролевик*
Атмосфера игры	*полностью переносящая в искусственный мир*

Графика	*местами устаревшая*
Звук	
атмосфера	*в некоторой степени*
музыка	*достаточно хорошо*
шумы, эффекты, голоса	*слабо*
Концепция	*предельно правильная*
Заставка	*неплохо*

Оригинальность	
на сегодня	*небольшая*
на момент появления	*небольшая*
кроме игр той же серии	*имеет место быть*
Сюжет	
игровой мир	*очень здорово*
предистория	*замечательно*
вживаемость в процесс	*полнейшая*
набор вооружений	*отличный*
общее впечатление	*очень хорошо*
Жестокость	*невелика*

Практически идеальная концепция игры, все как должно быть в идеальном ролевике.

Очень сырая недоделанная реализация, устаревшее графическое ядро. Отсутствие путешествий по карте, как в предыдущих сериях. Слишком быстро проходится.

Несмотря на все минусы, слишком хороша, чтобы пропустить.

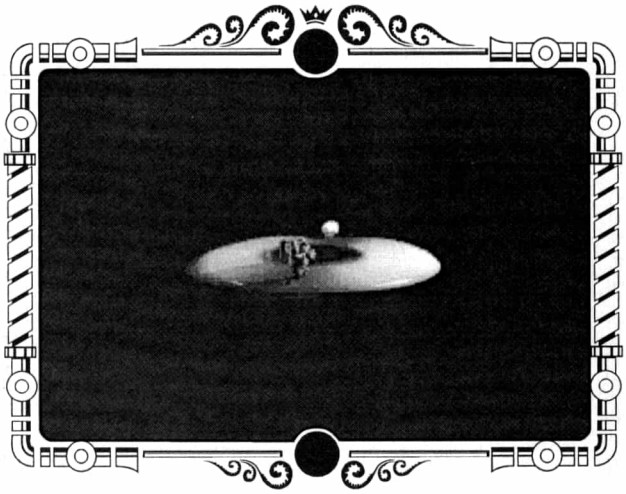
общий рейтинг

Похоже, что ближайшее время будет плодовито на новые хиты жанра ролевых игр — так, к примеру, очень скоро обещают появиться шестая часть великолепной серии Might & Magic, крутой трехмерный ролевик Return to Krondor, возвращение Аватара уже в Ultima IX: Ascension и много-много других классных игрушек. Как бы небольшое затишье, царившее в жанре до прихода Diablo и Daggerfall, должно перерасти в настоящую бурю, которая осыплет любителей role-playing game уймой достойных игр. Похоже, что на следующий год RPG жанр станет самым модным, благодаря его внедрению в игры остальных жанров, таких как квесты, action и даже стратегии, и тут же напрашивается пример в виде Dungeon Keeper, King's Quest VIII: Mask of Eternity, непревзойденного Birthright. Не говоря уж о стремительно развивающемся направлении Internet-RPG, где в виртуальных вселенных смогут жить одновременно сотни, а то и тысячи игроков. Однако не стоит пока еще забывать о настоящей RPG-классике, которая еще в своем большинстве не успела приобрести трехмерную графику и соответственный звук.

Одной из таких классических ветвей жанра была и есть серия Realms of Arcania. Первая игра Blade of Destiny увидела свет в 1993 г., а ее нашумевшее продолжение Star Trail стала одной из лучшей RPG в 1994 году. Жаль только, что последняя часть саги появилась только летом 1997 года. Принцип 'куй железо, не отходя от кассы' не был взят на заметку командой разработчиков из Sir-Tech, и отчасти поэтому движок игры остался старым (это касается походового режима боя), а за три года явно произошли серьезные изменения в графическом исполнении конкурирующих игр. Так что компьютерным эстетам 3D-графики и модной сетевой поддержки может сразу не понравиться не слишком впечатляющая картинка и отсутствие возможности сражаться с друзьями в сети, что должным образом было реализовано в Diablo, но игра обладает отличным сюжетом, который весьма достойно подан нам, геймерам. В сравнение с предыдущей частью Shadows Over Riva была значительно упрощена, и многих приверженцев старой Аркании может разочаровать отсутствие свободного перемещения по сказочной стране. Все перемещения будут происходить в "3D" виде от первого лица. Вы, наверное, удивитесь, почему термин 3D был взят в кавычки — а дело в том, что производители игры не сумели довести engine до графического совершенства, хотя и приложили к тому немалые усилия. Искаженные и часто расплывающиеся в квадраты стены явно не приведут никого в восторг (немного лучше в SVGA). Хотя в игре недоработано освещение в обсчете реального времени, умелая игра цветов создает впечатление, что таковое присутствует. Кроме вида от первого лица, в игре присутствует еще один вид, который задействуется во время сражений. Именно этот вид перенесен со второй Аркании, как и часть монстров игры.

Фигурки персонажей и их противников смотрятся в проекции 3/4 и сильно проигрывают моделям существ из Diablo. Единственным утешением, скрашивающим эти недостатки, являются лишь несколько главных супостатов, имеющих весьма неплохой и прорисованный вид, но стоило ли их создавать и внедрять под старый движок, если общий фон совсем не изменился? К одному из главных достоинств SOR можно по праву причислить красивые трехмерные заставки, которые действительно подтверждают то, что игрушка была выпущена в 1997 году. Еще одной положительной стороной является музыка, которая не только прекрасно вписывается и поддерживает атмосферу игры, но и кое-где заставляет задуматься, а не идут ли эти шорохи из дальнего угла комнаты? Вот чем еще может похвастать игра, так это количеством монстров (а их около 50) и несметной грудой оружия, гигантским числом заклинаний, магических предметов (всего их — по заявке авторов, у самих заняться подсчетом не добрались руки, — боль-

ше, чем 350 различных видов). Но при всем вышесказанном хочется добавить, что по-настоящему классные и хитовые игры бьют не количеством, а качеством, где опять же наводятся мысли о несравненном Diablo. SOR обладает еще одной присущей не для всех ролевиков особенностью, которая заключается в возможности обзора в любом направлении, в том числе вверх и вниз.



Вот так вот выглядит компакт с игрой.

А теперь непосредственно о самой игре, а не о ее технических особенностях. Ваше путешествие начнется и, увы, закончится в одном богатом приморском городе под названием Рива. Вам придется исследовать его темные закоулки, опуститься и разгадать тайну городских канализационных туннелей, изрядно поработать над общительностью городского населения, солидная часть которого настроена отнюдь уж не миролюбиво, если даже не враждебно (еще одна отличительная черта игр об Аркании — то, что практически все дома заселены независимыми персонажами, многие из которых вовсе не нужны для прохождения игрушки, а существуют для придачи большей реалистичности) и так далее. Окрестности же города в принципе не представляют из себя ничего особенного, кроме нескольких интересных для посещения мест, одним из которых являются мистические шахты гномов. В случае с упрощением игры, нам пришлось почувствовать себя обманутыми и несколько разочарованными. Что ж, брожение с видом от первого лица привлекательная штука, но, конечно, не стоило убирать из игры карту, с помощью которой можно было путешествовать по сказочным землям и еще более приближаться к реальности, отправляя героев на охоту и поиск трав, выставляя дозоры для охраны спящих и многое подобное в таком роде. Видимо, разработчики и составители сценария просто решили облегчить себе жизнь. Но все равно хочется надеяться, что это не так, а изменения связаны с тем, что данное действие происходит в городе Рива, и после того, как мы рассеем собравшуюся над ним тьму, выйдет еще одна часть Аркании, которая будет идти в ногу со временем и придерживаться игровых стандартов, а кое-где и превосходить их, ведь хиты имеют право на особую оригинальность.

Начало игры

Когда вы попадете в игру, то сразу же после вводных роликов окажетесь в храме богини Травии, откуда, собственно говоря, и будет дан старт будущим приключениям. С первого момента SOR вам предоставят выбор уровня сложности игры: **Novice** (для новичков в среде ролевиков) и **Advanced** (уже для более опытных игроков). Взяв на себя тяжелую участь настоящего искателя приключений, за плечами которого, скорее всего, остались серии предыдущий игры (то есть, выбрав режим **Advanced**), вам придется немало повозиться с ролевыми аспектами геро-

Старая-старая сказка...

ев, их умениями, характеристиками и т. д., к тому же могут возникнуть сложности с компьютерным интеллектом противников, так как возможно, что умудренные монстры заставят серьезно попотеть привыкших к легким победам новичков. При игре в **Novice,** с вас будет снята половина тех сложностей, что предоставлены для самых привередливых фанатов RPG жанра, поэтому больше не будет никаких заминок по поводу больно умных огров и т. д. Но при этом необходимо напомнить вам о том, что играя на легком уровне, ваши персонажи будут втиснуты в рамки развития, предложенные создателями игры. Компьютер будет самостоятельно поднимать параметры ваших героев и очень часто поднимать абсолютно не нужные вещи. Например, для того, чтобы иметь в команде специалиста по опустошению чужих карманов, вам, на легком уровне сложности, необходимо взять вора или акробата (шута). Другие персонажи на легком уровне никогда не освоят это грандиозное умение. На продвинутом уровне сложности вам достаточно в течение нескольких уровней тренировать своего героя, и, о чудо, ваш герой становится подвержен приступам клептомании, управляемой вами. Но хватит о кражах (ведь мы находимся в храме) и для начала рассмотрим опции, которые можно совершить как внутри храма, так и за его пределами.

Пожертвования и мольбы богам

Чтобы принести денежный дар в честь какого-нибудь бога, сперва нужно добраться до служителей храма этого божества. Нажав на иконку с человеком, подносящим тарелку с подаянием (**Make Donation**), укажите сумму пожертвования. Иконка молящегося человека с поднятыми к небу руками (**Ask for Miracle**) позволит вам обратится к богу и, если повезет, получить его благосклонность, которая обычно помогает временно улучшить некоторые персональные умения и характеристики персонажей. Каждый отдельный герой, в зависимости от своего происхождения, имеет собственного бога (параметр **Deity**), который является покровителем данной личности. Вот небольшой список из того, чем могут наградить боги своих последователей:

Ingerim — починка испорченного оружия. Благословение и превращение обычного оружия в магическое.

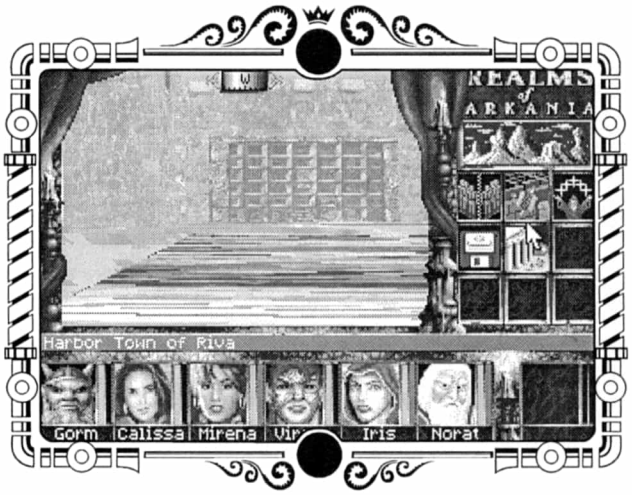
Peraine — восстанавливает жизненную энергию (**Lp**) и дает возможность воскрешения из мира мертвых.

Rondra — увеличивает +1 умения владения мечом.

Hezinde — прибавляет +5 к сопротивляемости против враждебной магии (**Mr**) и повышает возможность анализа вещей +1.

Boron — защита против нежити и снижает отрицательный эффект некрофобии –2.

Конечно же, здесь перечислены далеко не все 'знаки внимания' богов. Кроме выше перечисленных, существуют и другие, которыми вы будете отмечены в зависимости от веса звонкого золота, упавшего на алтари жадных богов. Вершиной их благосклонного внимания может быть даже воскрешение ваших персонажей, хотя злые языки утверждают, что далеко не все боги способны на это. Путешествуя по Аркании, вы нередко будете натыкаться на специальные сборники для пожертвований, грабить которые крайне не рекомендуется, так как за вашим обогащением может последовать гнев богов, чьи жертвенники, собственно говоря, и были обобраны.



А кто это там, за решеткой?

Всего жители Аркании проповедуют и поклоняются религиям 12 богов. При генерации персонажа вы будете обязаны выбрать оного из них. За это каждый властитель душ человеческих поднимет вашим персонажам какие-либо умения или характеристики. Ниже приведен список основных богов и умения (основные), предоставляемые ими:

Слишком хороша, чтобы умереть.

Praios (символ: Грифон) — Бог Солнца и Правосудия. По своему могуществу этот бог возвышается над остальными божествами, которым поклоняются в Центральной Империи, торговом и финансовом сердце всей Аркании. Прейос благосклонен к правдивым и отважным людям, совершающим благочестивые поступки. Но если вам пришлось надругаться над любимыми детьми этого бога, его служителями и осквернить святые ценности храма, знайте — Прейос не оставит своих поклонников и безжалостно свершит правосудие. Будьте осторожны, так как в игре вы встретите немало реликвий этого бога, трогать некоторые из которых совсем не советуется. Увеличивает покорно молящимся персонажам священную ярость (**Courage**) +1, направленную против темных сил.

Забудьте предыдущую картинку.

Rondra (символ: Львица) — Богиня Штормов, Поединков Чести и Войн. Жутко ненавидит мерзких орков, и поэтому ее последователи ведут непримиримую войну с зеленошкурой нечистью. Одна из верховных богинь, одаривает милостью мужественных воинов. Так что, друзья, перед жаркими схватками направляйтесь в ее храм, и может, она снизойдет к вашей молитве и одарит ваших бойцов особыми возможностями.

Efferd (символ: Дельфин) — Бог Воды, Лорд Морских Волн и Животворящих Дождей в иссушенных пустынях. Покровитель моряков отличается непредсказуемым нравом, и если кому-нибудь из ваших героев придется побарахтаться в воде, то лучше всего перед этим будет принести пожертвования великому Эфферду, и могучий бог снизойдет своей милостью, повысив вашим персонажам +2 **Swim**.

Travia (символ: Гусыня) — Божество Домашнего Очага, Защитница Дома и предводительница мелких богов свадеб и верности. Все, кто вступит на священную землю храмов и чистилищ богини, не должны вынимать там оружия и допускать дальнейших кровопролитий. Как искушенная лечительница, Травия может поделиться маленькой частицей своей силы, дав молящимся героям +2 T**reat Poison**.

Boron (символ: Ворон или Сломанное Колесо) — Властелин царства Мертвых. Принимает в свои объятия души погибших людей — а тех, кто попробует их отвергнуть, навсегда оставляет влачить существование на земле, но уже в качестве нежити. По совместительству Борон является богом сновидений и забвения. Те, кто обращаются к Борону за помощью, могут получить возможность взывать к душам умерших (заклятие **Necropathia**) и глубокие познания человеческой натуры (**Human Nature**).

Hezinde (символ: Змея) — Богиня Магии и Мудрости. Большинство магов поклоняется именно мудрой Хезинде. Так как Хезинда — покровительница магов и волшебников, то несомненно, она может увеличить своим поклонникам их магические умения, а в особенности +1 к занятиям с алхимией (**Alchemy**).

Firun (символ: Белый Медведь) — Повелитель Зимы и Вечного Льда. А также бог Охоты, за что перед Фируном преклоняются все охотники, идущие на лов зверей. Но он остается равнодушным практически ко всем молитвам, и заручиться его доверием — весьма сложное дело. Но если вы под его покровительством, стрелы вашего лука не будут знать промаха (+1 к **Missle W**).

Tsa (символ: Ящерица) — Богиня Жизни, Воссоздания и Воскрешения. Самое полезное из всех божеств, восстановит жизненную энергию и возвратит к жизни немало ваших персонажей. Ее

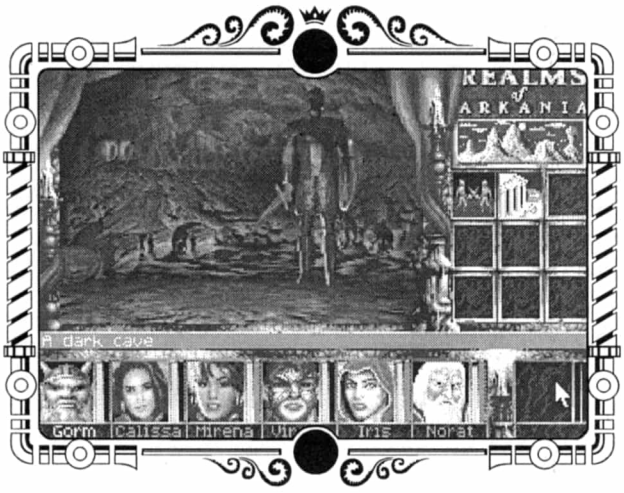
прислужники не могут ослушаться своей богини и лишить кого-нибудь жизни. Так что явно наши герои не годятся в служители мягкосердечной Тца, но зато могут залечить у нее свои ранения и повысить обаяние (+1 **Charisma**).

"С детства слыл добряком..."

Phex (символ: Лиса) — Божок Торговцев и Ночи, а также укрывающихся за ее тьмой Воров. Один из низших богов, но истинный властелин для воров Аркании, за что он может увеличить умения воровства +2. Ему не чуждо ничто человеческое, и наверное поэтому во второй части игры его служители умудрились потерять метательный топорик Звездный Луч — единственное оружие Фекса, и кое-кому наверняка пришлось попотеть, решая проблемы этого бога. Ко всему сказанному можно добавить, что Фекс имеет возможность дать +1 к умению торговаться и +1 к оценке артефактов.

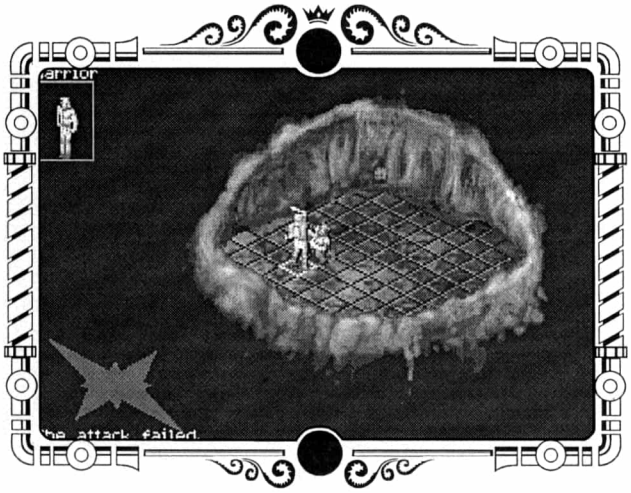
Peraine (символ: Аист) — Божество Плодородия и Лечащих Ремесел. Очень любвеобильна ко всем открытым существам (люди не единственные жители Аркании), чем явно стоит воспользоваться и получить +1 к лечению ран и болезней.

Ingerim (символ: Молот и Наковальня) — Еще хорошо, что символ у этого бога не серп и молот, а так Ингерим является богом Кузнечных Дел. Также известен как Лорд Всепожирающего Пламени. За его учениями буквально следуют чуть ли не все гномы, в подземельях некоторых из которых спрятано довольно большое количество статуй данного бога. Обычно Ингерим увеличивает молящимся их второстепенные характеристики, но иногда ваши персонажи могут добавить +1 к уровня атако/обороняющихся способностей (**ATPA Val**.).



"Извините, денег не найдется?"

Rahja (символ: Лошадь) — Дети до шестнадцати, пропустите эти строки. Богиня Винных Возлияний, Опьянения и Плотских Утех. В честь своей богини служители порой устраивают в храмах дикие оргии и вечеринки. Что ж, надобно знать, что игры серии Аркания весьма и весьма наполнены такими моментами — кстати, в третьей части подобное значительно уменьшилось. Помолясь



На каменных плитках следы злобных монстров.

столь веселой богине, ваши герои смогут увеличить свои развлекательные умения, в том числе **Dance** +1.

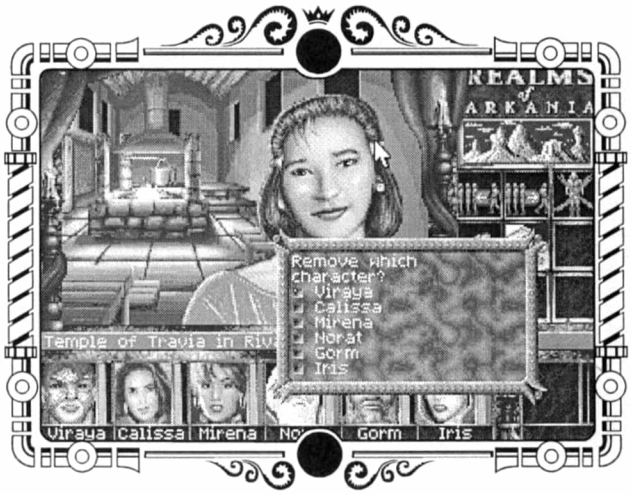
Кроме богов в мире Аркании обитают и их дети (полубоги). Их храмы почти не встречаются (в основном вы можете их найти кое-где во второй части игры), и вы не можете выбрать их покровителями. Наиболее распространены храмы Ифирн (дочь бога охоты) и Свафниры (дочь Эффеда и Рондры). Их способности к наградам (после пожертвования) лежат в плоскости умений их родителей.

Кроме богов, в Аркнейский пантеон время от времени, противостоя 12 светлым богам, влезает всякая гадость. В этом сериале это **The Nameless One** — Темное божество, противостоящее Свету и добрым богам. Его называют Богом Без Имени, хотя в действительности это очень могучий демон, потерявший право на имя. Каждый из народов, заселяющих земли Аркании, дает этому чистому злу свое название. На вашем пути не встретятся святилища Безымянного Бога в густонаселенных местах, но зато прислужники Зла и полубоги-полудемоны незримо присутствуют везде, где есть жизнь, и изо всех сил стараются угодить своему повелителю, неся разрушение, ужас и смерть. Пока многие из таких созданий затаились в глубоких логовах, совершая там черные ритуалы, в скором преддверии реванша Тьмы.

Создание группы и новых персонажей

В мире Аркании III вы путешествуете отрядом из 6 человек, плюс один персонаж может присоединяться на время. Отнеситесь внимательно к формированию группы, от умений ваших персонажей будет сильно зависеть игровой процесс. К примеру, если вы решите положиться на грубую силу и не возьмете в поход ни одного мага, то вам не удастся уничтожить главное Зло, а значит и пройти игру. В команде обязательно должно присутствовать около двух персонажей, обладающих магическими способностями — например, какой-нибудь из представителей эльфов и маг. Из таких героев начинающим игрокам не советуется брать с собой ведьму, так как она обладает рядом значительных недостатков, связанных с вооружением и защитой персонажа. Но ее противовес — друид — неплох, его заклинания могут 'сглазить' многих врагов на вашем пути. А какой хороший отряд может обойтись без пары закаленных бойцов, в качестве которых особенно подходят воин и гном. Высокорослый воин, вооруженный двуручным мечом, в связке с небольшим гномом, несущим с собой боевой топор, нанесут опустошительный разгром в передних рядах противника. Было бы очень даже неплохо, если бы такое наступление было предварительно подготовленно обстрелом из луков и арбалетов, осуществляемое либо охотником, либо степным эльфом. Неплохо зарекомендовали себя воры и шуты — если первые отлично владеют рапирой, то вторые мастерски управляются с метательными

ножами и сюрикенами. Запомните, что в команду обязательно должен входить персонаж, обладающий воровскими навыками. В конце описания мы дадим несколько советов по подбору отряда — в том числе, для примера, расскажем о своей команде.



Поговорите с ней об ужине.

Иконка с группой воинов, помещенных в желтую рамку (**Character Options**), откроет вам меню для формирования отряда. Как только вы щелкнете на эту иконку, перед вами откроются дополнительные опции:

Иконка с человеком, идущим в сторону группы (**Add Character**) — добавить заранее созданного персонажа. Когда вы стартуете игру, специально как для новичков, так и для опытных игроков будут созданы шесть максимально удобных для прохождения игры персонажей. К тому же для тех, кто прошел вторую часть Аркании, существует очень удобный прием перенесения крутых персонажей с любого момента из 1 и 2 серии игры. Для этого просто скачайте save-файлы из директории Games второй Аркании в одноименную директорию уже из третьей части, а после чего загрузите их из меню операций с диском. В итоге вы получите своих старых закаленных бойцов и все принадлежащие им предметы. Лично нам понравилась такая возможность получить мощные магические артефакты из второй части — такие, как бурдюк с неиссякаемой водой, волшебный лук и меч Артериона, зеркальный амулет, алебарду **Dragon Slayer** и т. д.

Создание персонажа - дело ответственное.

Иконка с человеком, уходящим от группы (**Remove Character**) — выгнать выбранного персонажа с возможностью использования в другой раз.

Иконка с перечеркнутым человеком (**Erase Character**) — стереть уже уволенного персонажа навсегда.

Иконка с младенцем (**Generate Character**) — сгенерировать нового персонажа. Это уже отдельная история, потому что, чтобы создать нового подопечного, необходимо знать нижеследующую информацию. Если вы щелкнули на эту иконку, перед вами откроется специальное меню, в котором вы сможете увидеть такие опции:

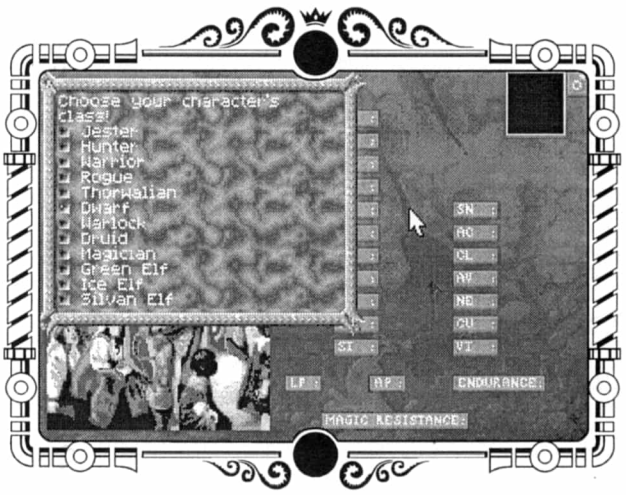
Создание персонажа идет полным ходом.

Free selection of class

Позволить компьютеру самостоятельно сгенерировать характеристики персонажа, дав вам выбрать только имя и класс. Правда, еще также можно изменить портрет и пол героя. Перед тем, как вы выберете класс своего персонажа, высветится сообщение, в котором вас спросят о том, хотите ли вы продолжать автоматическое создание, тогда как индивидуальный подход может принести высшие результаты по отношению к параметрам персонажа. После того, как вы поставите окончательный **Yes** — у вас появится возможность указать класс персонажа. Всего существует 12 классов, что весьма неплохо для хорошей ролевой игры. Вот особенности и специфики каждого из представленных классов:

Jester — Шуты или вольные артисты, путешествующие по большим дорогам в поисках удачи и денег. Проворность и меткость — это одни из лучших особенностей шутов, так же как и недюженные способности в области увеселения народных масс, за что вам перепадет немало звонких дукатов. Из оружия предпочитают кинжалы и метательные ножи, легкие рапиры. Шуты склонны к воровству, так что при надобности они смогут заменить вам хорошего вора. При генерации персонажа необходимы высокие скорость, ловкость, обаяние (12 и выше), но при всех этих плюсах очень суеверны (7 и выше);

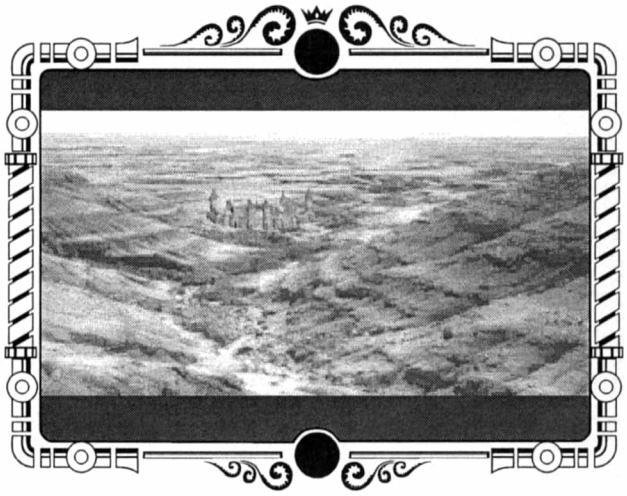
Hunter — Охотники одновременно являются опытными следопытами и неплохими бойцами. Имея высокий уровень, они могут принести немалую помощь в схватках с самыми ужасными монстрами. Ловкий охотник плюс отличный лук помогут вам выиграть не в одном сражении. Для создания необходимы высокие параметры быстроты и ловкости (12 и выше), но как и все жители лесов, они панически боятся замкнутых пространств (клаустрофобия 7 и более);



А вот теперь этот мучительный процесс близок к завершению.

Warrior — Воин, он и в Аркании воин. Весьма посредственное количество мозгов при повышенном умении обращения с холодным оружием. Вообще, хорошо бронированный, то есть экипированный, да еще и

с большим количеством опыта за плечами, воин становится настоящей машиной смерти и разрушения. В большинстве случаев именно опытных воинов стоит ставить во главе вашего отряда. Из-за благородного кодекса чести воины никогда не смазывают оружие ядовитыми веществами, чем, кстати, совсем не брезгуют воры и шуты (хотя в первых двух частях игры эти 'рыцари чести' могли использовать оружие, отравленное кем-то другим). Лучшим оружием для воина являются двуручные и одноручные мечи, хотя воины неплохо владеют и остальными видами оружия. При генерации необходимы высокие значения храбрости и силы, кроме того, они существа снисходительные, и им не свойственна скупость (4 и ниже) и склочный характер (5 и ниже);



Городок затерялся посреди бескрайней равнины.

Rogue — Разбойники или воры хорошо преуспевают в области срезания кошельков у зазевавшихся граждан. Такой персонаж является кладом для ленивого игрока, озадаченного поисками лишней монеты в своем кармане. Если вы будете, предварительно записывая игру, грабить торговцев, то на этом деле можно забить неплохие деньги. Отравленная рапира — вот идеальное оружие настоящего вора. Для этого персонажа необходимы высокие значения ловкости и быстроты. Не будет лишним и высокое значение обаяния, но при всех этих плюсах его сердце не расположено к щедрости (скупость 7 и выше);

Thorwalian — Представляют из себя этаких цивилизованных варваров. Жуткие любители до хорошей драки и не менее достойной выпивки. Благодаря силе и отваге, в своем большинстве известны как закаленные морские волки и отличные бойцы. Особенно любят разделывать противника топорами скрейджа, так как не блещут способностями в области обращения с двуручными мечами. Этот неудачный прообраз викинга отличается высокой ловкостью и силой, но при этом очень суеверен (6 и выше). Его психологический плюс — отсутствие боязни замкнутых пространств (4 и ниже);

Dwarf — Одна из разновидностей карликов, заселяющих горные массивы Аркании. Благодаря тому, что большинство гномов являются рудокопами и кузнецами, у маленького народца выработались неплохие навыки владения молотами и топорами. Если гном имеет хороший топор и к тому же неплохую кольчугу, то он становится завидным бойцом. Ловкий, сильный и скупой — вот портрет этого в целом очень неплохого персонажа;

Warlock (**Witch**) — Благодаря непосредственной близости с природой, лесные колдуны и ведьмы имеют в своем запасе немало смертельных заклятий и несут с собой знания о различных травах. Так как занятия ведьмы частично связанны с лесом, эти колдуньи могут непосред-

ственно вызывать себе на помощь его обитателей. В снаряжение таких колдунов обязательно входит ведьмина метла. Обладает огромным очарованием и интуицией, к тому же очень низкой акрофобией;

Druid — Друиды. Сколько таинственного несет в себе это слово. Обращаясь к древним заклинаниям, друиды являются мастерами по части контроля за разумом и гипноза. По той причине, что все друиды предпочитают природу в ее первозданной форме, никто из представителей данного класса не использует металлического оружия и лат. В отличие от остальных персонажей друид несет при себе небольшой обсидиановый кинжал, который может наносить раны нежити, имеющей иммунитет к оружию. Высокая храбрость и мудрость — вот силы, которые помогают ему держать в узде силы стихий, к тому же он не боится нежити (некрофобия ниже 5);

Magician — Их жизнь — это магия, их призвание — это поиск новых волшебных формул. Волшебники обращаются к самим истокам магических чар и заклятий, что позволяет ученикам гильдии магов преуспеть во многих видах заклинаний. И если бы духовная сила магов и их астральная энергия не таяла с каждым новым заклинанием, то они были бы практически неуязвимы. Как и в остальных случаях, могущество отдельного мага зависит от набранного уровня. Ранее единственным оружием магам служил волшебный посох, но с последних пор маги предпочитают пользоваться небольшими кинжалами. Кажется, такую же историю можно было встретить в саге о Драконьем Копье. Для колдовства им необходимо высокое значение мудрости и обаяния, к тому же их обучение значительно уменьшает их суеверность (ниже 4);

Green Elf — Эльфы лесов одними из первых спустились к людям и стали проповедовать последним настоящие истины жизни и просвещать их в области магии и волшебства. Благодаря своему лесному происхождению, эльфы являются прирожденными охотниками и превосходными стрелками. Как и все эльфы, они носят только легкие доспехи и разят противника из своих длинных луков;

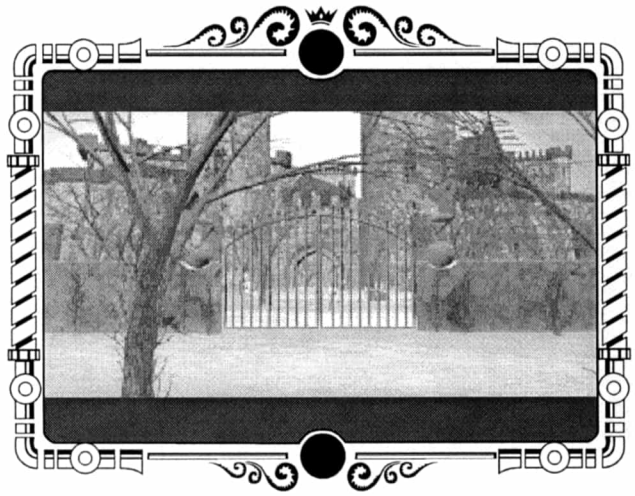
Ice Elf — Эльфы снегов или ледяные эльфы. В основном известны как замкнутые отшельники, обладающие невысокими магическими способностями, но лежащими в несколько необычной для других эльфов плоскости. Даже одного или нескольких таких существ довольно сложно встретить в густонаселенных городах людей. Они начинают игру, имея персональный клинок "Убийца Котиков";

Удостоверение личности.

Silvan Elf — Еще одни представители длинноухих долгожителей обитают в глубоких чащах северных лесов Аркании. Хорошо закалены для походной жизни и так же хорошо владеют луками и другими видами смертоносного оружия. Для всех эльфийских племен необходимы высокие зна-

чения обаяния (для очарования), ловкости (для лука) и интуиции (для лука и магии), кроме того они не суеверны, не скупы и обладают спокойным характером (4 и ниже).

Начальное снаряжение персонажа выбирается чисто символически в соответствии с данным классом. Но в обязательном порядке каждый из созданных персонажей снабжается парой башмаков или походных сапог, штанами, рубашкой или какими-нибудь доспехами, спальной подстилкой, небольшим провиантом и всем другим, самым необходимым в таком роде.



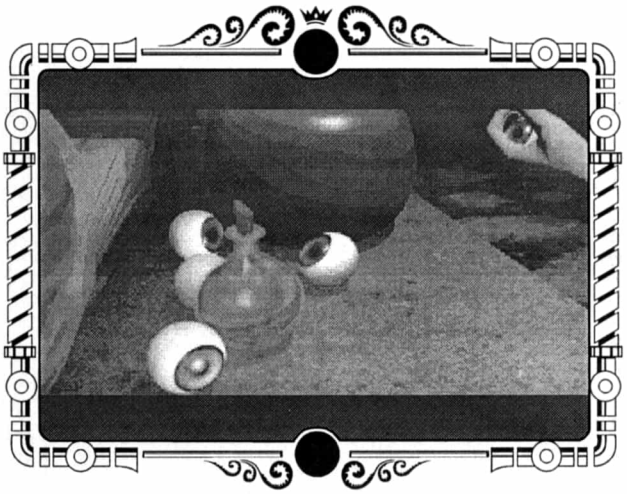
На эти ворота наложено смертоносное заклятие.

Теперь, когда вы выбрали класс, компьютер автоматически сгенерирует нового персонажа, а вам только останется дать ему имя. После этого, запишите сотворенного героя и, уже выйдя из данного режима, зачисляйте его в свой отряд. Кстати, все причисленные к отряду личности должны будут иметь не ниже 6 уровня опыта, каковой в случае отсутствия будет немедленно дан только что созданному персонажу. Устанавливать ли характеристики компьютеру или заняться этим самостоятельно, решайте сами. Осталось только сказать, как создать нового героя по своему усмотрению.

При создания персонажа, как и позже при переходе с уровня на уровень героя, вам придется (на сложном уровне) распределять характеристики. За набранный уровень опыта физические и психические характеристики каждого персонажа увеличиваются на 1 (на сложном уровне игры вы сами выбираете какие, на простом 'железо' это сделает за вас). Кроме того, у магов и прочих, владеющих магией, дополнительно увеличивается астральная энергия. Кроме этого, вы получаете для распределения очки, которые можете потратить на распределение среди знаний и навыков персонажа, а магические персонажи еще и дополнительные очки — для поднятия силы заклинаний.

При создании персонажа и переходе на следующий уровень вы можете получить:

1. Воины, гномы, воры (в общем те, кто так и не научился работать головой) получают 20 очков для распределения среди физических умений.
2. Эльфы, как наиболее средние персонажи, одинаково владеющие кулаками и магией, имеют для распределения 20 очков в физических умениях и 20 очков на магию.
3. Друиды и ведьмы имеют для распределения, как и многие другие, 20 очков для физических умений. Но как более продвинутые маги они имеют 25 очков для усиления заклинаний.
4. Маги; "телом слаб, но духом крепок" — воистину сказано об эти кудесниках. У них всего 15 очков физических умений за уровень, но зато магических аж 40.



Россыпь пронзительных глаз.

Для повышении того или иного навыка (заклинания) вы выбираете его, а затем жмете ввод (можете щелкнуть мышью). После этого компьютер сообщает вам, как прошла попытка улучшения характеристик (удачно или нет). В любом случае вы тратите одно очко.

Кроме того, в игре при переходе с уровня на уровень вы сами регулируете распределение очков между жизнью и магией. Вам выдается цифра — общее число магии и очков здоровья (не более 9), после чего вы сами определяете, сколько очков из нее пойдет в жизнь. Оставшееся идет в магию.

Кроме прочего при переходе с уровня на уровень вы можите перебросить часть очков для поднятия заклинаний в физические умения (только для магических персонажей). Но вы можете перебросить не более 5 очков.

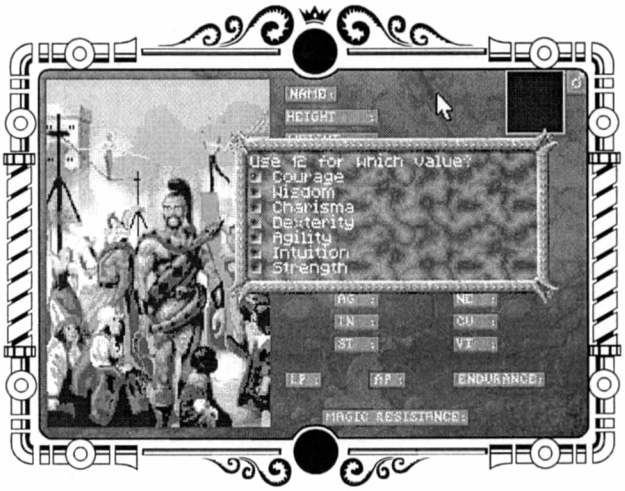
New Values

Подбор параметров для создаваемого героя. В случае, если вы сами хотите попробовать свои силы в создании персонажей — эта рубрика для вас. Здесь вы получите начальные параметры для генерации героя и распределите их по своему усмотрению. Напомним, что при генерации персонажа с заранее заданным классом выбирать начальные параметры нет необходимости: компьютер это сделает за вас.

Основные параметры

Courage (**CR**) — отвага. Отважные герои имеют высокий моральный дух и принимают быстрые решения, что повышает их сопротивляемость против вражеских заклинаний и в некоторых случаях дает возможность парировать направленную атаку. Кроме того, необходим для запуска заклинаний. Этот параметр важен для любого воина, мага или друида

Wisdom (**WD**) — мудрость. Мудрость нужна как воздух для магов и колдунов, так как с мудростью у них улучшается запоминаемость заклятий, возможность думать в



Параметры... хилым тормозам не место в мире живых...

абстрактных направлениях и многое другое, а вместе с этим их шанс сотворения сложных заклинаний неуклонно растет.

Charisma (**CH**) — обаяние. Герои, обладающие большим обаянием, всегда могут легко влиять на людей. И как следствие, к советам таких персонажей чаще прислушиваются остальные. Особенно важный показатель для ведьмы и эльфа.

...трусливым некрофобам тоже...

Dexterity (**DX**) — ловкость. Просто необходима для воров, гномов и шутов. Во-первых, где вы видели неуклюжего акробата? Во-вторых, подземелья гномов наполнены всевозможными ловушками, и чтобы избежать их, требуется немалое проворство. И наконец, в-третьих, что же это за вор, который не может умело манипулировать предметами, лежащими в кармане у очередного простофили. Также ловкость влияет на точность попадания из стрелкового оружия, да и для обычного сражения не будет лишней, преодоление завалов, препятствий и т.д. Это основной параметр вора.

Agility (**AG**) — быстрота. Влияет на дальность передвижения героев и увеличивает число их атак, приходящихся по противнику. Персонажи с высоким параметром имеют много шансов увернуться от врага и контратаковать его.

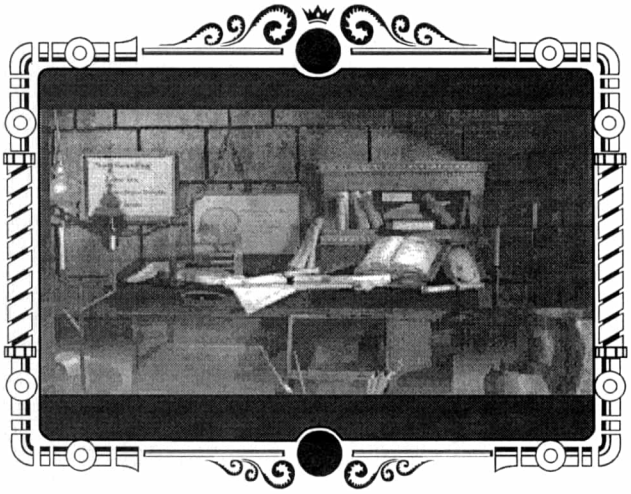
Intuition (**AG**) — интуиция. Благодаря интуиции персонажи чаще предпринимают правильные решения. Вкупе с отвагой и силой интуиция делает вашего героя идеальным бойцом. Кроме того, эта характеристика необходима при стрельбе из лука и запуске некоторых заклинаний.

Strength (**ST**) — сила. Герой, владеющий немалой силой, может заменить вам хорошего мула, так как при большой силе возрастает и вес, который поднимает персонаж. В таких случаях лучше всего подходят воины, зорвалианы и гномы. К тому же, неблагоприятный эффект тяжелого оружия, затормаживающий героя, при повышенных мускульных способностях значительно снижается. Ну и, конечно, сила ударов выше. Кроме того, от силы персонажа зависит количество его движения в бою, выносливость и сила удара.

Дополнительные параметры

Superstition (**SN**) — суеверие. Суеверные герои больше всего подвержены влиянию магии.

Acrophobia (**AC**) — боязнь высоты. Проявляется в тех моментах, когда персонажи находятся на возвышенностях. Героя, находящегося в страхе перед высотой, не стоит посылать впереди отряда на вершину какой-нибудь скалы или на что-нибудь в таком роде, а то еще он сорвется, и вам наверняка придется отскребать его от земли.



Рабочее место мага.

Claustrophobia (**CL**) — страх перед замкнутыми пространствами. Персонаж, боящийся маленьких комнат, в решающий момент может спасовать и отступить перед врагом, бросив товарищей на произвол судьбы.

Avarice (**AV**) — жадность. Да, жадность является едва не худшим из пороков персонажей. Наиболее алчные личности могут часто не отдавать свои предметы, а еще хуже того, в голодные для вас времена, когда вы далеко от города, а еду и питье поблизости невозможно найти, они не поделятся провиантом с остальными товарищами по отряду.

Necrophobia (**NE**) — боязнь мертвецов, а в особенности зомби, мумий и скелетов. Случается, что трусливые персонажи не преминут покинуть отряд в случае приближения нежити.

Curiosity (**CU**) — любопытство. Еще один негативный атрибут, от которого иногда можно получить уйму неприятностей. Особенно любопытство присуще интересующимся всем необычным магам.

Violent Temper (**VT**) — неистовый нрав. Сильно одержимого персонажа легче всего спровоцировать на необдуманные действия.

Choose class

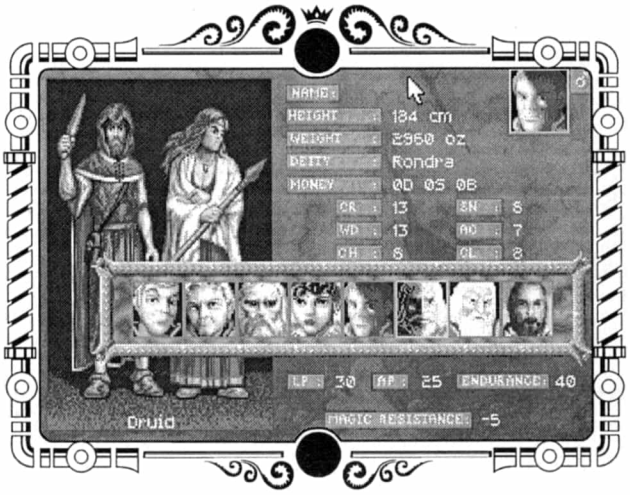
Установить соответственный класс героя. Чтобы персонаж получил класс, а после и портрет, ему нужно располагать определенными характеристиками. Требования к персонажам были описаны выше при описании классов героев.

Нельзя не отметить, что после выбора класса у магов появится дополнительная опция: выбора школы заклятий, которые будут развиты у волшебника лучше, чем остальные заклинания. При выборе вам покажут полный перечень групп заклинаний, из которой вы должны выбрать ту, которая станет специализацией вашего мага. В результате вы можете поднять любое заклинание этой группы минимум на 2 очка.

Change Values

Изменить ранее установленные параметры. Если вам захотелось поменять характеристики героя и создать из него идеального бойца, то здесь вы сможете сделать это довольно-таки легко. Каждое увеличение положительных параметров (**Increase**) соответственно влечет за собой рост негативных качеств, такое же соотношение соблюдается и в случае уменьшения (**Decrease**). Короче говоря, в основном эта опция безусловно необходима для четкой настройки параметров какого-либо класса. Перераспределение параметров строится на 'безусловно

честной основе': за каждое поднятое очко физических умений вы платите ухудшением двух (выбираете сами) психических характеристик. Впрочем, это палка о двух концах — если вы понижаете 'физику', то растет психология.



Набор команды героев.

Name

Ввести имя персонажа.

Sex

При нажатии на эту опцию, изменяется пол героя, значок каждого из которых расположен в правом верхнем углу игрового экрана.

Appearance

Выбрать портрет персонажа.

Print Character

Выдать на принтер информацию о созданном герое.

Save Character

Сохранить сотворенного персонажа.

New Character

Начать разработку над созданием нового героя.

Back to Main Program

Прервать создание персонажа и вернуться в игровую среду.

Разговор

Нажмите на иконку с человеком, говорящим **HI!**, чтобы непосредственно поддержать разговор с каким-нибудь человеком. Такой прием срабатывает только внутри зданий, типа таверн, частных домов, различных магазинчиков и т. д. В остальных же случаях все происходит совершенно автоматически, нужно только добраться до специального места. В верхней левой части экрана будет расположен портрет и имя собеседника, а чуть пониже — заданные вами вопросы и ход разговора. В правой части экрана находится список ваших вопросов. Общаясь с обитателями Аркании, выбирайте данные варианты темы для разговора или информации, о которой вам необходимо узнать. В принципе, практически все жители Аркании — существа довольно-таки необщительные, и чтобы выудить из них побольше ценных сведений, вам придется спрашивать только о самой необходимой информации, иначе после долгих бесед вас всегонавсего попросят оставить дом, то есть просто вежливо отошьют. Чтобы перейти к следующей

Она говорит вам, что вы храбрый герой.

части беседы, которая не уместилась в пределах страницы, щелкайте левой кнопкой мыши. Опция **End Talk** или нажатие Esc — прервать разговор. И напоследок, еще один любопытный момент — в предыдущей части игры весь разговор и полученную информацию можно было автоматически занести в дневник, к сожалению в Аркании 3 сия интересная возможность отсутствует.

Операции с диском

Щелкнув на иконку с дискетой, вы попадете в основное меню игры, где можно сохранить и загрузить нужные моменты игры.

Дискета с большой буквой L — считать ранее сохраненную запись. Если же последняя не уместилась в данном окне, вы можете пролистать список ваших записей при помощи стрелок. Ну, а когда их очень много — таким же образом, но уже двойными стрелками.

Дискета с большой буквой S — сделать запись текущей игры.

Дискета с большой буквой N — ввести новый save и, соответственно сохранить его.

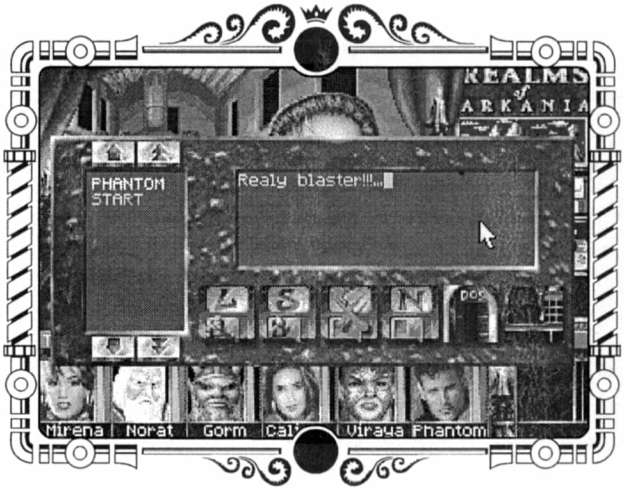
Сломанная дискета, перечеркнутая красным крестом — уничтожить любой выбранный save файл, за исключением записи под названием begin.

Иконка с надписью Dos — выход в операционную систему.

Иконка, копирующая главный экран — вернуться к игре.

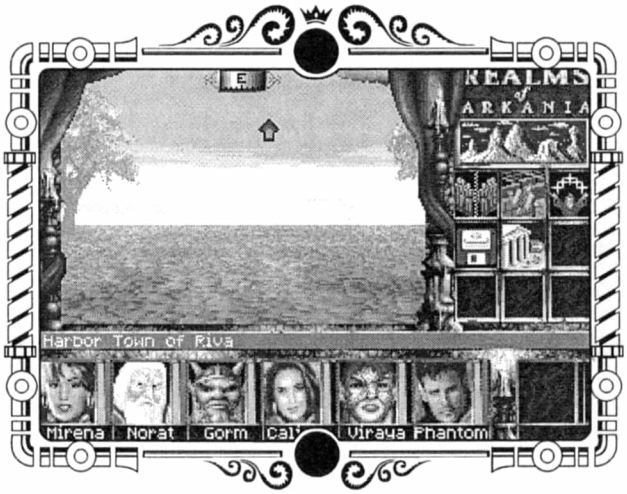
Стоит добавить, что загрузка записи begin выполняет функцию начала новой игры, и загрузив эту запись, вы сможете начать игру заново. Кроме того, к каждой записи можно сделать какие-нибудь пометки. Для чего нужно указать курсором на небольшое окно, расположенное над рядом иконок, и уже там набрать текст ваших заметок.

Выход из храма, как из других режимов, в том числе и самой игры, осуществляется нажатием на иконку с изображением выхода из здания с колоннами.



Загружается старая сохранялка.

Главный игровой экран

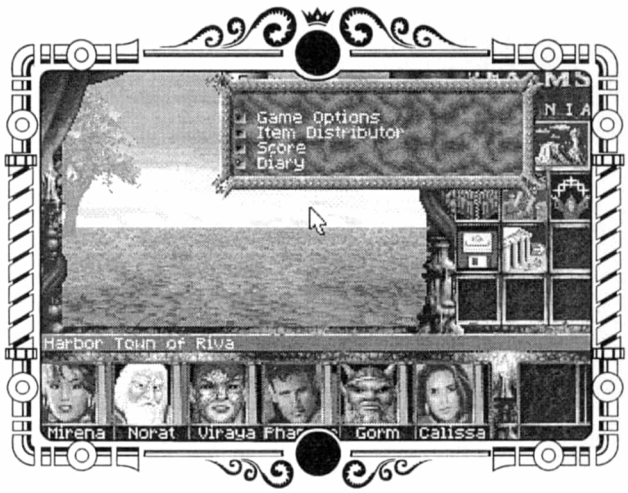


Это поле еще не усеяно костями.

Выбравшись из храма, вы попадете на улицы приморского города Ривы. Игровое окно делится на несколько режимов. В нижней панели окна показаны портреты персонажей. Над ними — окно с видом из глаз персонажей. Посередине верхней части этого экрана устроен небольшой компас, отображающий ваше направление. В мирное время, то есть когда вы путешествуете по безопасной территории города и его окрестностей, по бокам от главного игрового окна находятся два подсвечника, с обвившими их алыми занавесками. Во время же какой-нибудь опасности (об этом будет свидетельствовать соответственная музыка) с одной стороны окна расположатся две зеленые змеи и прикованный скелет какого-то несчастного, а с другой — такая же зеленая змея, опоясавшая столб и под ней необычного вида ящерица на странно ухмыляющемся черепе (уж не намек ли это на то, что вам не осилить загадки игры и придется закончить жизни героев таким вот образом?). С правой стороны экрана располагаются разные меню. Кое-какие из них уже были описаны выше. Прямо над меню расположена кнопка вызова календаря в виде пейзажа, а над ней — область вызова главного меню.

Главное меню игры

Щелкнув курсором на ту область, где выгравирована надпись **Realms Of Arcania**, вы вызовете окно главного меню игры.



Внутриигрвое меню.

Game Options

В данном режиме вы сможете разобраться с техническими сторонами программы.

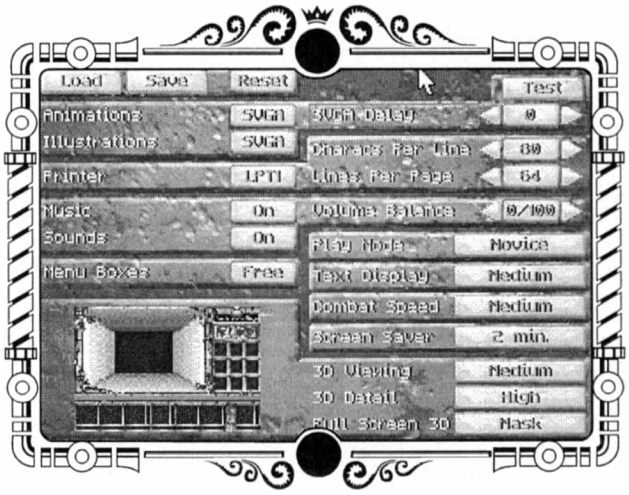
Load — загрузить предыдущие установки.

Save — записать совершенные изменения.

Reset — перезагрузить начальные установки, заложенные компьютером.

Animations — выбрать графический режим для анимации. Предпочтительней SVGA, но совсем в тупиковых ситуациях можно ограничиться и VGA.

Illustrations — установить графический режим иллюстраций. Стоит отдать предпочтение тому или иному режиму, исходя опять же из ресурсов вашей машины.



Внутригровое меню, если копнуть глубже.

Printer — указать порт принтера. Тут же можно вообще таковой отключить, или вместо распечаток сохранять информацию в отдельных файлах.

Music — музыка вкл/выкл.

Sounds — звуковое сопровождение вкл/выкл.

Menu boxes — окна меню. Каждая менюшка имеет свое окно, и если для удобства вы хотите перемещать его по своему экрану, укажите режим **Free**. Если же вам будет предпочтительней, чтобы такие окна всегда располагались по центру, выберите режим Center.

SVGA Delay — скорость переключения VGA\SVGA режимов. Так как некоторые типы мониторов переключаются весьма медленно, подберите экспериментальным путем подходящее значение. Нажимайте кнопку с надписью **Test**, чтобы протестировать выбранные позиции.

Characs Per Line — выбрать количество символов за линию, в зависимости от возможностей вашего принтера. Стандартное число 80.

Lines Per Page — указать число линий на странице, которая будет распечатана. Стандарт 64.

Volume Balance — уровень громкости музыкального сопровождения относительно спецэффектов.

Play Mode — сложность игры.

Text Display — скорость выдачи текста.

Combat Speed — скорость движения персонажей и пролистывания сообщений во время битвы.

Screen Saver — сохранение экрана, т. е. состояние экрана во время вашего отсутствия. Установите, через какой промежуток времени, когда вы закончите играть и захотите дать временную поблажку для своих разгоряченных мозгов, игра перейдет в режим паузы, причем сохраняющей монитор.

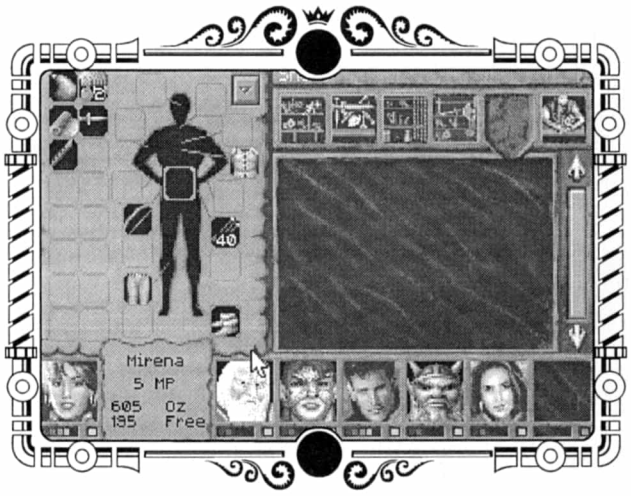
3D Viewing — приближенность трехмерного вида. По правую сторону от этой опции показано изображение главного игрового окна, на котором будут отображаться все произведенные изменения.

3D Detail — трехмерная детализация графики игры. Лучше всего указать разрешение High.

Full Screen 3D — выбрать вид игрового окна. Можно растянуть окно на весь экран, при этом убрав иконки всех остальных режимов, но все же удобней установить Mask, где экран будет разделен на секции.

Item Distributor

Распределитель вещей. Все обнаруженные по ходу игры вещи непременно попадут в данный распределитель. Кроме этого режима, распределитель вещей также включается автоматически при нахождении каких-нибудь предметов. Все подобные предметы сразу же попадут на главный экран распределителя вещей, а в дальнейшем вы уже сами будете решать, какие из них перекочуют в карманы героев, а какие будут брошены на произвол судьбы. В том случае, если вещи, найденные не в каком-нибудь конкретном месте, а, например, снятые с поверженных врагов, оставляются на их прежнем владельце или убежище (т.е. отображены на главном экране), то для вас они будут потеряны навсегда. После того, как вы сюда заглянули, вам придется ознакомиться с такими опциями (вызываются также правой кнопкой мыши):



Ваши герои - не нудисты.

Display Herbs Only — иконка с разложенными на полках травами. Показать только растения, высушенные корешки и т. д.

Display Arms and Armor Only — иконка с различным оружием. Оставить на главном экране только предметы, связанные с оружием.

Display Miscellaneous Only — иконка с походными принадлежностями. Показать только походное снаряжение.

Display All — иконка со всеми видами вещей. Представить на обзор все предметы.

Take All — иконка с человеком, подгребающим к себе предметы. Взять все вещи, расположенные на главном экране. Приобретенные вещи будут автоматически распределены между неотягощенными большим грузом героями.

Drop All — кнопка с синим треугольничком посередине. Выложить все имеющиеся у вас в наличии вещи.

Leave Equipment Allocation — кнопка с изображением красного крестика. Покинуть данный режим.

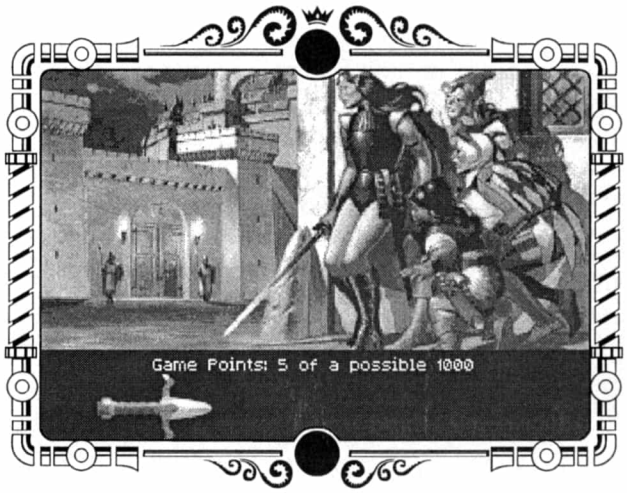
Если число предметов высоко и даже не умещается на главном экране, то чтобы пролистать их, справа от этого экрана существуют специальные стрелки вверх и вниз. Когда полоса под портретом героя сплошь забита синими квадратиками, это означает, что данный персонаж полностью перегружен. Каждый такой квадрат символизирует загруженность героя. Наведите на какой-нибудь предмет курсором, и в верхней части экрана над панелью с иконками высветится его название, а если в аналогичном случае рядом с портретами персонажей не зажжется зеленый квадрат, то это может указывать, что данный предмет они не смогут использовать. Если предмет слишком тяжел, то герой может потерять какое-то количество ходов во время битвы. В тот момент, когда предмет находится на главном экране, то под ним должен высвечиваться его вес. Укажите на любого из персонажей, чтобы узнать, сколько он может реально нести груза (эта информация расположена недалеко от картинки самого героя). Например: **Callisa — 5 MP** (число ходов передвижения); **990 унций** (какое количество груза может быть поднято; **110 Free** (столько-то места еще свободно).

Score

Очки, набранные за прохождение игры. За каждые выполненные задания или просто за пройденные этапы вы будете получать определенное количество очков. Всего же для полного завершения **SOR** и решения всех его загадок требуется совсем ничего, лишь какие-то 1000 очков, а могли бы и дойти до миллиона.

Diary

Дневник или заметки отважных путешественников, то есть ваши. Все основные из происходящих событий автоматически будут записаны в этом дневнике. К тому же здесь вы можете вести и свои собственные записи и делать соответствующие пометки, которые на ваш взгляд необходимы или нет для прохождения игры. В дневнике существует следующее меню:



Снимать часовых надо быстро.

Write Entry — иконка с гусиным пером. Ввести собственные записи.

Print Entry — иконка с развернутым свитком. Распечатать записи.

Look Up — Иконка с изображением знака вопроса. Найти информацию об отдельно интересующих вас фактах. Например, если вам лень перечитывать дневник в поисках нужной персоны, то конечно следует воспользоваться такой удобной опцией. Так вы можете разыскать сведения о случаях с богами, с которыми вы столкнулись по ходу игры, различных фактах, а в отдельных случаях, воспользовавшись под опцией **Own Entries**, ввести название разыскиваемого объекта и, если такой существует, вы сможете просмотреть все имеющиеся на него данные.

Отдохните, почитайте фэнтэзи.

Rip Out Page — иконка с рукой, вырывающей страницу из книги. Уничтожить записи.

Previous Page — стрелка, обращенная налево. Перелистнуть страницу назад.

Next Page — стрелка, обращенная направо. Открыть для просмотра следующую страницу.

Return — вернуться в игровой режим.

Игровые опции

В режиме главного игрового окна расположены следующие опции:

Split Group

Иконка с цепью, разделяющей отряд. Создать новую ударную группу персонажей, при этом разделив старый отряд. Когда вы укажете героев, которые войдут во вторую группу, прежний отряд автоматически распределится на две части и вы сможете по отдельности управлять каждым из них. После чего среди остальных опций появятся такие новые:

Merge Group — иконка с воином, стоящим во главе разобщенных групп. Воссоединить отряд, что возможно только если разъединенные герои находятся недалеко друг от друга.

Change Current Group — иконка с отрядом и двумя значками **<** и **>**. Выбрать действующий отряд.

Какой приказ отдать вашей команде?

Show Map

Иконка с пергаментом на фоне лабиринта. Когда вы щелкнете на эту иконку, активируется карта с зарисовками пройденных маршрутов. Чтобы подолгу не открывать карту города Ривы, постарайтесь соответственно купить ее у картографа, дом которого расположен неподалеку от рыночной площади. Местонахождение действующего отряда будет показано на ней в виде зеленной стрелки, а если имеется другая группа героев, оставшаяся без вашего управления, то она будет отмечена синим кругом и т. д. Справа от большой карты в нижней части экрана находится ее миникопия, где присутствует специальное небольшое окно, перемещая которое, вы сможете открыть на основной карте любое из показанных мест. Вам наверняка стоит удостовериться в предназначении следующих опций, работающих в режиме карты, и разобраться с их предназначением:

Hide Markers — иконка с перечеркнутой буквой **T**. Спрятать все пометки и оставить на карте только план местности. А чтобы вернуть их обратно, щелкните на значок с буквой **T**.

Write Text — иконка с пишущим пером. Шелкните курсором в указанное место, а затем нажмите на эту иконку, чтобы сделать пометку и отметить данное место. После ввода комментария нажмите Esc или правую кнопку мыши.

Delete Marker — иконка с рукой, стирающей значок с буквой **T**. Уничтожить выбранную пометку.

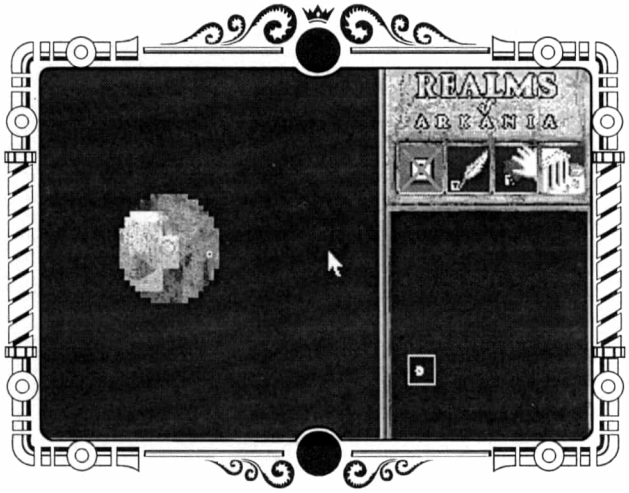
Все пометки показаны на карте в виде значков с буквой **T**. Когда у вас появится план города, то названия всех важных городских точек, типа храмов, торговых лавок и т.д., сразу же будут указаны на карте. Также по сюжету игры, когда вам нужно добраться до какой-то локации или когда на каком-нибудь месте произойдет значительное событие, такие вещи будут отмечены пометками автоматически.

Use Magic

Иконка с магом в красном одеянии. Указать персонажа, который сотворит выбранное заклинание. Более подробно о волшебстве и магии будет рассмотрено в главе 'Заклинания".

Режим персонажей

Нижнюю панель экрана занимают портреты участников ваших приключений. Зеленая полоса рядом с портретом персонажа является количеством его жизненной энергии, а красная встречается только у героев с магическими способностями, она отображает астральную энергию,



Карта мира. Мир пока невелик.

необходимую во всех совершаемых заклинаниях. Физическое состояние героя можно определить по виду портрета. Если персонаж имеет опухшее и кровоточащее лицо, то значит его дела совсем плохи, и еще несколько хороших ударов противника могут стать для несчастного мученика уже фатальными, и тогда портрет примет форму черепа. Если вам захотелось поменять расположение ваших подопечных (от этого зависит, какие герои примут на себя первый удар в бою), то вам просто нужно захватить курсором портрет необходимого персонажа и перевести его на портрет второго героя, место которого и займет этот персонаж.

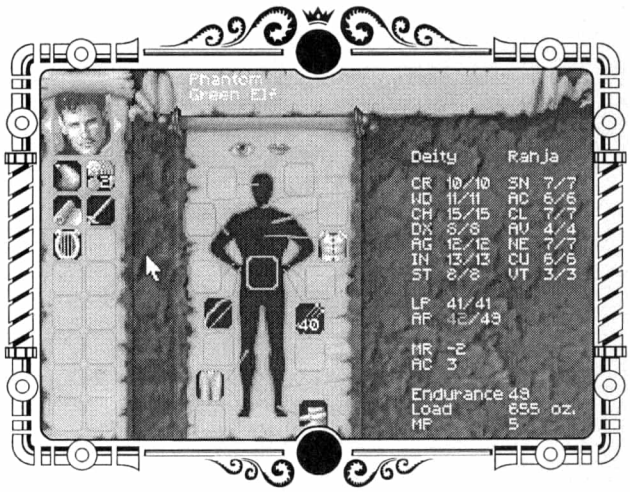
Щелкнув курсором дважды на портрет какого-нибудь героя, можно активировать режим персонажей. Вы попадаете в специальное окно. Чтобы перейти от одного персонажа к следующему, используйте стрелки рядом с портретом или, соответственно, такие же стрелки на клавиатуре. Справа от портрета расположены имя и класс героя, а под ними его амуниция или состояние (как уж будет выбрано). Когда вы наведете на любой предмет курсором, тогда в нижнем левом углу экрана высветится его название. Кстати, сам портрет можно в любой момент поменять, щелкнув на него и выбрав новый. Все остальное место занимают параметры персонажа.

В режиме персонажей присутствуют следующие опции (правая клавиша мыши):

Review Character

Свиток под именем и профессией персонажа — Посередине экрана расположен развернутый свиток с изображением человеческого тела, от которого отходят небольшие секции. Эти секции символизируют количество и места, которые будут заняты соответственной амуницией. Эта амуниция различается на следующие виды:

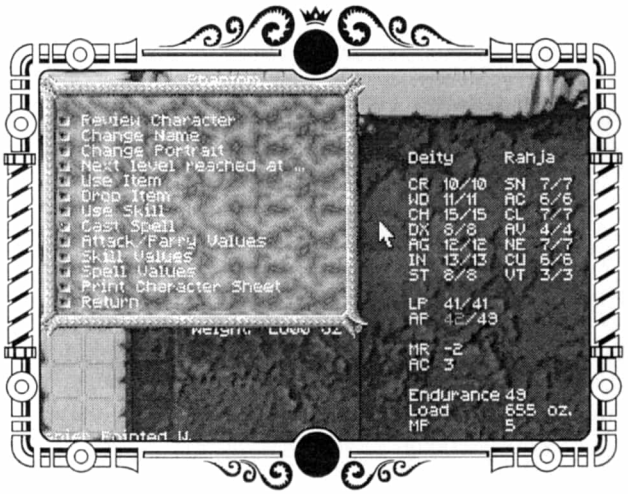
1. Шлемы — позиция напротив головы.
2. Талисманы или ожерелья — напротив шеи.
3. Накидки — грудь.
4. Доспехи, рубахи — туловище.



Ознакомьтесь с параметрами героя.

5. Защитные нарукавники — руки.
6. Браслеты — запястья рук.
7. Оружие, щиты, предметы — кулаки.
8. Кольца — пальцы.
9. Штаны — ноги.
10. Надколенные доспехи — колени.
11. Обувь — ступни ног.

Тут же на свитке находятся значки с изображением глаз и рта. В первом случае, захватите курсором предмет и поднесите его к глазам, и тогда вам будет выдана информация про данную вещь. Со ртом поступайте аналогично, но только уже со съестными предметами, когда ваш герой изрядно требует пищи и питья.



Знакомство продолжается...

Снова кликнув на свиток, можно показать состояние персонажа:

Hunger — голод. Когда черта дойдет до конца, через какое-то количество времени у данного героя начнет постепенно отниматься жизненная энергия.

Thirst — жажда. Как и нормальные люди, ваши компьютерные персонажи нуждаются в своевременном утолении жажды, иначе ситуация будет аналогична отрицательному эффекту голода.

Ep (**Experience**) — количество очков, набранное персонажем за прохождение тех или иных моментов игры, а также за каждого убитого монстра. Определенное число очков составляет уровень опыта, и чем больше этот уровень, тем больше очков, требуется набрать, чтобы перейти на следующий.

Level — уровень опыта персонажа. За каждый полученный уровень опыта герой получает возможность улучшить свои физические качества и попытать счастье уменьшить духовные пороки.

Money — ваш денежный счет. Как говорится, деньги на дороге не валяются, и вам придется немало попотеть над задачей нахождения денежных знаков, за которые вашим героям уготованы все блага по меркам арканской жизни.

Height — рост героя. Рослые герои лучше владеют двуручным оружием и более уязвимы для вражеских стрел.

Weight — вес персонажа.

Change name

Изменить имя игрока.

Change Portrait
Выбрать для персонажа новый портрет.

Next level reached at...
Сколько очков осталось получить персонажу для перехода на следующий уровень.

Use Item
Для начала направьте на предмет курсором, а затем выберите эту опцию, и указанная вещь будет использована.

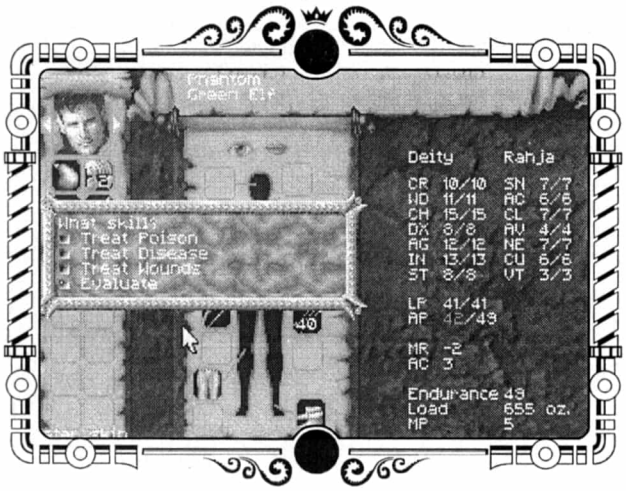
Drop Item
Выкинуть выбранную вещь.

Use Skill
Воспользоваться умением.

Cast Spell
Произнести заклинание.

Illness
Опция появляется в случае, если персонаж подхватил какую-нибудь болезнь, список которых представлен ниже.

Когда один из ваших героев заразится какой-нибудь болезнью, тогда его портрет примет соответственно нездоровый вид, и из звуковых колонок донесутся странные хриплые вопли. Лечить болезни лучше всего у знахарей, но если вы хотите сэкономить деньги, то вам стоит прибегнуть к лечению путем использования трав.



...и закончится очень нескоро...

Наиболее распространенные болезни в городе Рива это "Боевая Лихорадка" и "Синий Кашель". Первая является следствием чрезмерного боевого пыла ваших персонажей, а вторая — это тривиальная, но очень сильная простуда.

Basic Values
Показать простейшие характеристики персонажа. В правой части экрана вы сможете увидеть набор параметров героя, его бога, и там же: число жизненной энергии (**LP ?/?**); количество астральных пойнтов (**AP ?/?**); магическую сопротивляемость (**MR**); уровень защиты (**AC**); его выносливость (**Endurance**); загруженность на теку-

...потому что потому...

щий момент (**Load**); численность ходов передвижения (**MP**) за один тур во время походового боя.

Spell Values, More Spells

Показывает уровень владения теми или иными заклятиями.

Print Character Sheet

Распечатать резюме по персонажу.

Return

Вернуться в главное игровое окно.

Attack/Parry Values

Значения ударов/парирования. Тут присутствуют следующие параметры:

ATPA Basic Val. — базовый уровень владения атако/обороняющимися способностями. Он зависит от ваших физических качеств: силы, быстроты и интуиции.

AT — этот параметр показывает ваш шанс попасть в противника.

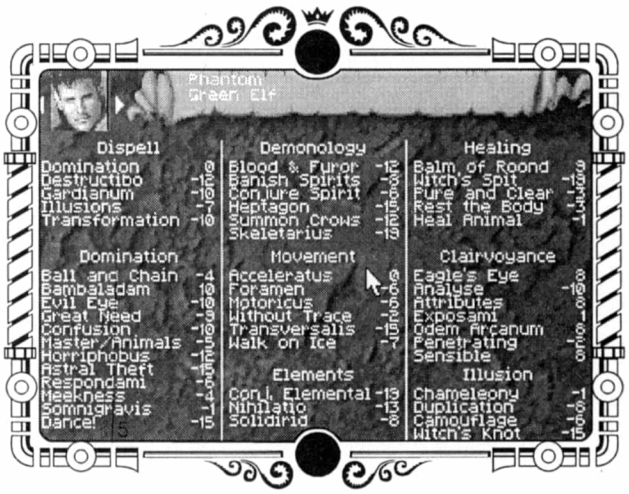
PA — способность парировать вражеский удар. Если же случится, что вражеский удар пройдет мимо или будет удачно отражен, и противник провалится вперед, то герой сможет атаковать оппонента с силой атаки, равной **PA**.

Unarmed — безоружное состояние. В таких случаях герой активно работает кулаками. Чаще всего персонажи оказываются безоружными, когда они вооружены стрелковым оружием, и запас боеприпасов подходит к концу, или если их оружие было сломано во время схватки.

Edged W. — режущее оружие (сабли, палаши), к тому же включает в себя и другие виды, как молоты, моргенштерны, булавы и т. д.

Pointed W. — владение колющим оружием (шпага, рапира, кинжал и т. д.).

Sword Skill — искусство обращения с мечами, которые наиболее удобны для класса воинов.



...ведь все любят параметры. В глубине души.

Axes — топоры. Встречаются довольно разные виды топоров от красивых гномьих до орочьих крюкообразных.

Polearms — древковое оружие, сюда можно отнести копья, магические посохи и т.д.

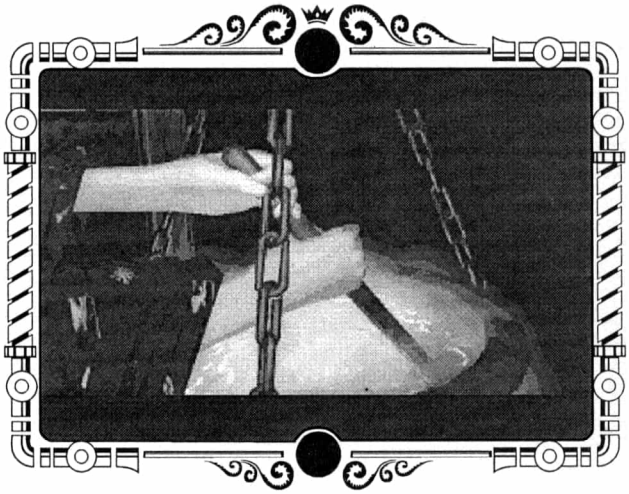
2-Handed W. — двуручное оружие. Данному виду характерна убойная мощь, с которой могут управляться не все персонажи, лучшее оружие для гномов и воинов.

Current — текущие **AP** и **PA**.

Check — установленное качество владения дистанционным оружием:

Missile W. — стрелковые виды оружия (луки и арбалеты).

Throwing W. — метательное оружие (метательные ножи, сюрикены).



Варится адское зелье,
младенцы кричат в кипятке.

Skill Values

Способности персонажа. У каждого героя различаются такие умения:

1. Combat — уровень владения видами оружия. Названия данных видов перечислены несколькими строками выше. Боевые умения зависят от выбранного класса персонажа и позволяют улучшить атаки и парирования для различных видов оружия. Данные умения увеличиваются вами с приобретенным уровнем опыта, но не более чем 1 за уровень на каждый скилл.

2. Body — физическая подготовка может быть увеличена на 2 пойнта за каждый приобретенный уровень. Физическая подготовка включает в себя:

Acrobatics — акробатика. С помощью акробатики персонаж может заколачивать неплохие деньги в трактирах Ривы. Кроме того, она позволит избегать атак врага в бою.

Climb — умение взбираться на возвышенные объекты. Так, например, если у героев будет понижено такое умение, то они очень рискуют сорваться и потерять достаточное количество жизненной энергии при попытке забраться на какую-нибудь возвышенность.

Phys. Control — физический контроль, иначе говоря, координация движения вашего героя. У имеющих повышенный физический контроль героев уменьшаются шансы падения и, наоборот, возрастает возможность увернуться от вражеской атаки.

Ride — владение ездой верхом. Это умение было бы весьма необходимо при путешествии по сказочному миру Аркании, если бы мы смогли обнаружить хотя бы одну лошадь или оленя, на которого можно надеть узду. В SOR вам оно не понадобится.

Stealth — красться незаметно для окружающих. Позволяет бесшумно передвигаться мимо отрядов противника.

Swim — держаться на воде. В Арканию-3 вам не придется много плавать, но в любом случае необходимо помнить, что каждый отдельный персонаж для нормального плавания должен иметь около 5-6 MP.

Self Control — самоконтроль. Обладание большим самоконтролем позволит героям легче переносить и заживлять полученные ранения. Кроме того, позволяет подавлять нездоровые реакции организма (испуг и т.д.)

Dance — танцевать. Танцы в трактирах, как и акробатика, это еще один верный способ заработать легкие деньги. Правда, если публике не понравятся пляски ваших баранов, то бравых героев могут просто прогнать из трактира.

Видеть его лицо вам необязательно.

Hide — прятаться. Умение быстро найти укромное место и переждать надвигающуюся опасность.

Carouse — умение стоять на ногах после выпивки и как можно быстрей отойти от ее пагубных эффектов и легче перенести ее последствия.

3. Craftsmanship — мастерства являются результатом долгой практики и имеют обыкновения возрастать на 2 за каждый новый уровень:

Train Animals — обучение животных. Позволяет отлавливать и обучать диких животных. В общем, умение есть — осталось найти только животных.

Drive — умение управления обученными животными.

Cheat — мошенничество, как при этом не вспомнить старый анекдот "вот шарик и три каски — последний раз показываю...". В основном, срабатывает в трактирах и является некоторым аналогом воровства.

Treat Poison — прекратить действия яда. Одно из самых необходимых умений, так как получить отравление можно достаточно часто. То же самое можно сказать о **Treat Disease** и **Treat Wound**.

Treat Disease — вылечить болезнь.

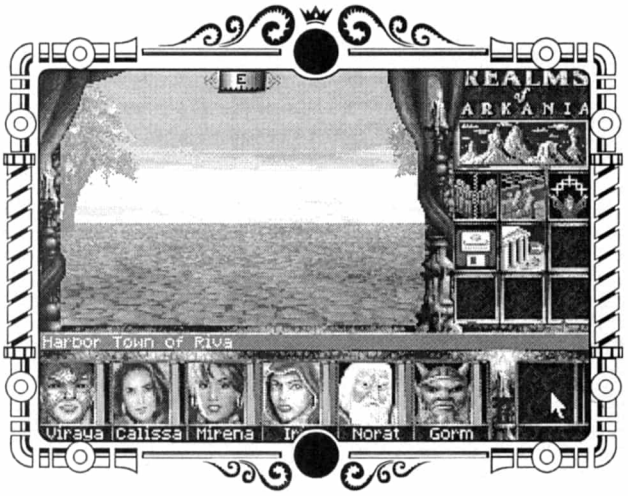
Treat Wound — обработать раны.

Instrument — качество владения инструментами. Аналогично остальным развлекательным умениям.

Locks — взлом замков. Необходимо повсеместно, потому что каждый замок можно открыть

только тремя способами: заклинаниями, выбить и вскрыть хорошими отмычками.

Pickpocket — талант карманника. Персонаж, который отлично владеет этим умением, заменит хорошего вора. Естественно, что талант карманника присущ классу воров и, в меньшей степени, классу шутов, хотя на продвинутом уровне сложности этому можно научить кого угодно. Пользуясь таким талантом, вы рискуете быть пойманными и лишиться всех ваших денег.



Какое знакомое место...

4. Social — социальные навыки для общения с людьми. Необходимы в общении и при вступлении в контакт с обитателями Аркании:

Convert — искусство убеждения. Умение героя отстаивать свое мнение.

Seduce — умение обольщения, т. е. соблазнения противоположного пола.

Haggle — талант торговаться и получать скидку при приобретении той или иной вещи.

Streetwise — знание улицы. Поможет в нужных ситуациях избегать столкновений с городской стражей.

Lie — вводить собеседника в заблуждение. Бывает, что герои попадают в затруднительные ситуации, выбраться из которых можно либо путем боя, либо надурить злобно настроенных личностей.

Human Nature — психология. Помогает разобраться в истинных целях персонажа и выйти победителем из любого разговора.

Evaluate — оценивание. Такое умение позволит разобраться в истинной стоимости артефактов и ценных вещей.

5. Lore — нания отражают уровень теоретических знаний персонажа и увеличивается на 3 пойнта за каждый полученный уровень:

Alchemy — познания алхимии. Это умение делает возможным приготовление разных волшебных снадобий и напитков. Для осуществления таких занятий необходимо иметь рецепт снадобья, нужные ингредиенты и специальный алхимический набор.

Anc. Tongues — расшифровка древних языков. Пригождается для правильного перевода при разборе древних писем.

Geography — география. Знания героев о далеких городах и странах.

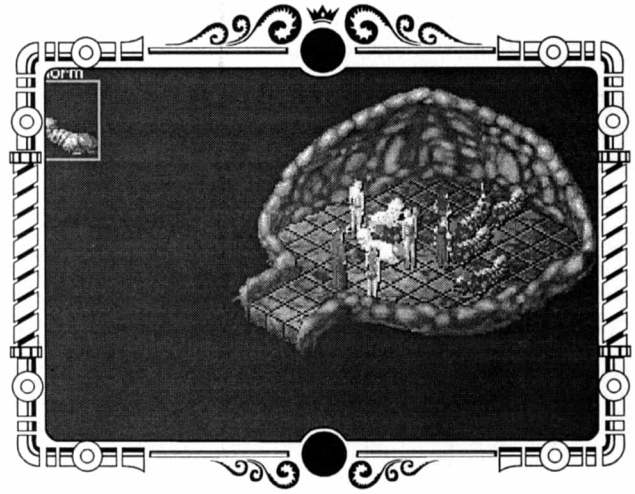
History — история. Знание исторических битв и фактов.

Ritual — знание ритуальных обрядов, связанных с поклонением Двенадцати Богам.

Tactics — тактический ход мышления. Помогает героям принимать тактические решения во время текущей схватки.

Read — грамотность. Умение читать и писать все еще ценится в землях Аркании.

Arcane Lore — знание Древних. Позволяет даже не владеющим магией героям распознать природу артефакта или избежать губительного воздействия вражеского заклинания. Это умение должно, безоговорочно, восприниматься как теоретическая основа для всех магов.



Разборка в подземелье - трупы исчезнут во мраке.

Tongues — языки. Познания в области иностранных языков.

6. Nature — природные инстинкты помогают выжить в дикой местности и увеличиваются на 2 с каждым новым уровнем:

Track — идти по следу. Делает возможным преследование жертвы по оставленному следу.

Bind — вязать узлы. Такое умение позволит связать или развязать того или иного персонажа.

Orientation — ориентация в неизвестной местности, а также в темных подземельях.

Herb Lore — умение разбираться в травах. Если герой имеет повышенное умение разбираться в травах, то ему будет легче найти и распознать сорт той или иной зелени.

Animal Lore — знания о природе животных повадок и их поведении.

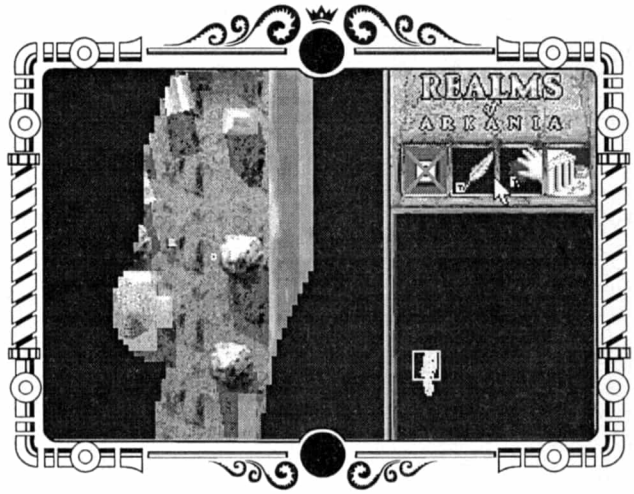
Survival — выживание будет полезным во время нахождения места для лагеря, нахождения источника воды и охоты.

7. Intuitive — обладание интуицией не может быть получено тренировками. Приходит только с новым уровнем опыта и увеличивается при этом на 1 пойнт:

Danger Sense — чувство опасности. Это умение предостережет героя о надвигающейся опасности — так, персонажи, обладающие повышенным чувством опасности, могут избежать расставленной ловушки.

Perception — внимание. Позволяет персонажам распознавать потайные двери , спрятанные надписи, находить травы и т.д.

Управление



Карта бесстрастно отслеживает ваш путь.

Управление игры не отличается изощренной сложностью, но и слишком удобном его тоже нельзя назвать. Выход из всех режимов игры осуществляется при нажатии на иконку с изображением здания с колоннами и стрелкой, ведущей на выход. Обычно же, чтобы задействовать различные режимы и опции, необходимо щелкнуть левой кнопкой мыши на соответственную иконку или строчку в меню. Передвижение осуществляется при помощи стрелок на клавиатуре или при помощи мышки (для чего нужно поводить курсором по главному игровому экрану, и когда курсор примет форму стрелки с направлением, которое зависит от его положения, щелкните опять же левой кнопкой мыши, и вы переместитесь в данную сторону). Правая же кнопка мыши задействует меню опций режима, в котором вы расположены на текущий момент. Для совершения тех или иных действий в различных заведениях Ривы вам будет необходимо только указать нужную иконку. Кроме перечисленных приемов управления, стоит отметить, что оно аналогично работает с клавиатуры:

[Shift]+[←][↑][↓][→] Держите данную кнопку в нажатом состоянии, и движения ваших героев будут ускорены. Если нажать [Shift] при некоторых из задействованных окон меню, то последние сделаются прозрачными, и вам уже ничего не будет загораживать игровой экран.

[Alt]+[←][→] Перемещаться боком. Однако приходится только догадываться, для чего разработчики ввели данную функцию, ведь ролевик — это не Doom-бродилка. Хотя иногда бывает полезно скользить вдоль домов и при этом умудряться не разворачиваться каждый раз.

[Space] Исследовать и задействовать расположенные около вас объекты.

[Home]/[End] Изменить вид на происходящие действия вверх/вниз.

[Esc] Выход из любого режима игры. При использовании клавиши [Esc] в главном игровом окне можно по вашему желанию закончить игру.

[F1] Помощь. Сведения о игре и ее опциях.

[F2] Поменять местами персонажей. Для начала укажите, какого героя вы хотите переместить, у затем уже поменяйте его последовательность в отряде на место другого персонажа. Также можно совершать данную операцию, прибегнув к помощи мыши. Захватите курсором портрет одного персонажа и переместите его на выбранное положение в группе.

F3 — Вызвать главное меню игры, где вы сможете решить технические проблемы.

F4 — Показать текущее игровое время.

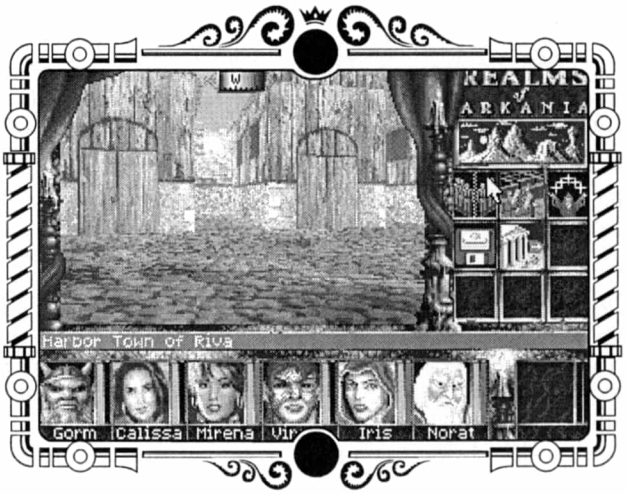
F5 — Задействовать дневник.

F7 — Операции с диском.

F8 — Перейти в режим персонажей.

F9 — Набранные игровые очки.

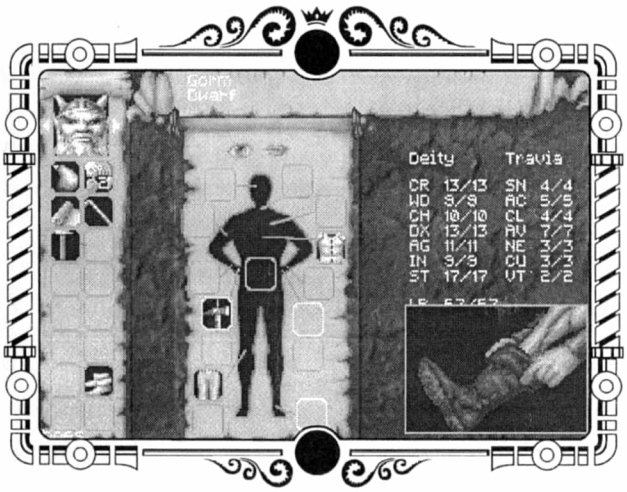
F10 — Распределитель вещей.



На этих дверях сверкают невидимые буквы... М и Ж?

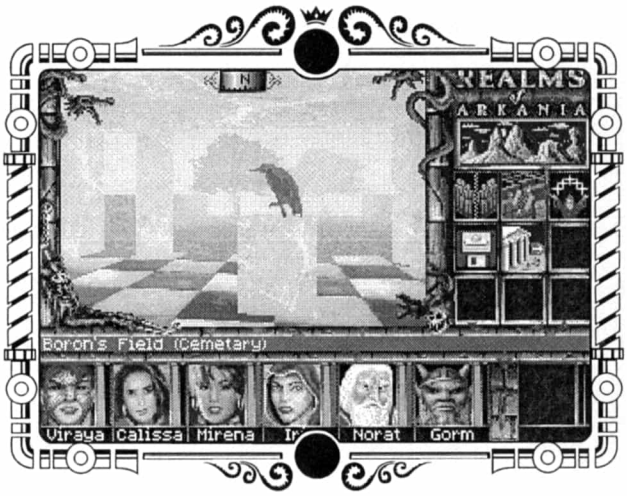
Магия Аркании

О волшебстве, творящемся в землях Аркании, стоит замолвить отдельное слово. Особо преуспели в магическом деле друиды, некоторые из народностей эльфов, ведьмы и, безусловно, сами маги. Если знание любого из данных заклинаний у волшебника находится за чертой (–5), то он не может использовать это заклятие. В остальных случаях, хотя знание заклятия также останется отрицательным, при вызове магических чар заклинатель часто в состоянии довести его до конца. Прибегая к использованию темной и светлой магии, колдун расходует свою астральную энергию, которая обычно показана в нижней панели главного игрового экрана рядом с портретами персонажей в виде красной полоски. Когда количество таких магических пойнтов сводится к нулю, тогда волшебник теряет свою прежнюю значимость и, как это случается с начинающими магами, не отличающихся особой боевой подготовкой в рукопашных схватках, в большинстве случаев их приходится прятать за спины более могучих товарищей по приключениям. Количество и виды заклятий, которым обучен персонаж, пропорционально зависит от его принадлежности к определенному классу, достигнутого уровня опыта и еще нескольких других, менее важных атрибутов. Вообще заклинания можно вызывать везде и всегда, за исключением того времени, когда герои пребывают в состоянии сна или когда они заняты беседой с каким-нибудь встречным. Проблема заключается в том, что некоторые виды магических заклятий можно совершать только в определенных случаях —



Готовьте ваших героев к бою.

так, к примеру, боевые применяются только в походовом режиме сражений и т. д. Если вы хотите узнать, как и где применить определенное заклинание, постарайтесь более подробно ознакомиться с игровыми опциями. В игре содержатся следующие виды заклинаний, многие из которых, кстати, вам могут не понадобиться вообще:



"Крикнул ворон: Never more."

Заклинания для снятия чар

Domination (Господства) — данное заклятие позволит прочесть мысли любого из персонажей в вашем отряде, кроме, разумеется, самого заклинателя. Необходимое количество AP: 8-20.

Destruction (Уничтожения) — разрушает магические артефакты. Необходимое количество AP: 5-50.

Guardian (Защитника) — создает вокруг указанного персонажа магическую ауру, которая будет отражать враждебное волшебство. Необходимое количество AP: случайное.

Illusion (Иллюзии) — рассеивает магические иллюзии. На вашем пути встретятся опасные миражи, за которыми героев будут поджидать большие неприятности — конечно, в том случае, если эти иллюзии не будут вовремя разрушены. Необходимое количество AP: случайное, в зависимости от уровня жертвы.

Transformation (Трансформации)— когда под влиянием какого-нибудь проклятия один из ваших персонажей претерпит значительные изменения и превратится, например, в каменную статую, тогда вам очень понадобится данное заклинание. Необходимое количество AP: 5-50.

Заклинания контроля над жертвой

Ball and Chain (Мяч и Цепь) — Околдованная жертва уже не сможет убежать с поля боя. Необходимое количество AP: 12.

Bambaladam (Бамбаладам) — после удачного свершения заклятия противник перестает атаковать ваших персонажей и наивно начинает верить, что они его друзья. Правда, если эти добрые друзья удостоят жертву парочкой тумаков, все опять вернется на круги своя, и уже в лучшем для вас случае у бедолаги отнимется некоторая толика жизненной энергии. Необходимое количество AP: 8.

Evil Eye (Злой Глаз) — заставит оппонента перейти сражаться на вашу сторону. Необходимое количество AP: 8.

Great Need (Великая Нужда) — удары пораженной цели становятся менее эффективными, а в лучшем случае противник удаляется с поля сражения. Необходимое количество AP:8.

Confusion (Замешательство) — заклинание приводит жертву в смятение, от чего сила атаки последней становится более слабой. Необходимое количество AP: 8.

Master of Animals (Повелитель Животных) — под влиянием этого заклятия зачарованные животные перестают нападать на ваших персонажей. Необходимое количество AP: зависит от уровня жертвы.

Horriphobus (Хоррифобус) — напускает на противника темный страх и ужас, так что поверженная заклятию жертва постарается как можно быстрей выбраться за пределы происходящей битвы. Необходимое количество AP: 7.

Astral Theft (Астральное Воровство) — позволяет похищать астральную энергию противника. Необходимое количество AP: 6.

Respondami (Респондами) — поможет узнать истинные цели любого из героев вашего отряда, в особенности позволит определить, что могут замышлять компьютерные персонажи. Необходимое количество AP: 5.

Meekness (Укрощения) — позволяет ведьме приручить дикое животное. Необходимое количество AP: зависит от класса оппонента.

Somnigravis (Усыпления) — погружает противника в глубокий сон. Необходимое количество AP: 8.

Dance! (Пляска) — пускает жертву в неистовый танец, так что она больше не может атаковать. Необходимое количество AP: 6.

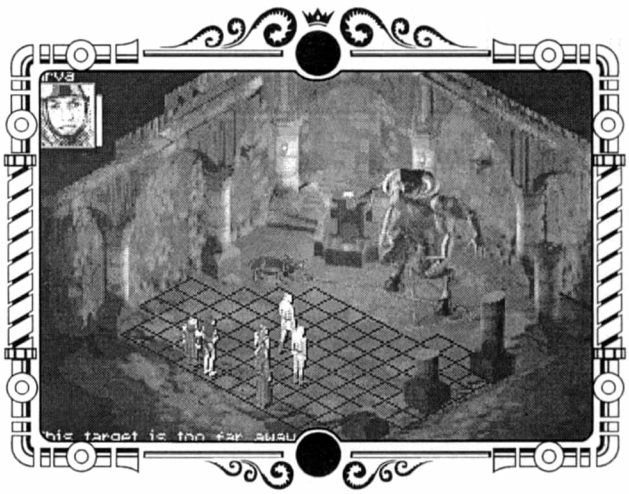
Заклятия передвижения

Acceleratus (Ускорения) — удваивает атаки персонажа и повышает число MP. Необходимое количество AP: 6.

Foramen (Взлома) — это заклинание заместит любую отмычку и сможет открыть все существующие замки, если, конечно, на них не наложено более сильного заклятия. Необходимое количество AP: 6.

Motoricus (Левитации) — с помощью данного заклинания маг может мысленно перемещать небольшие предметы. Необходимое количество AP: колеблется от 5 до 20 пойнтов.

Without Trace (Без Следов) — заметает оставленные следы. Особенно полезно,

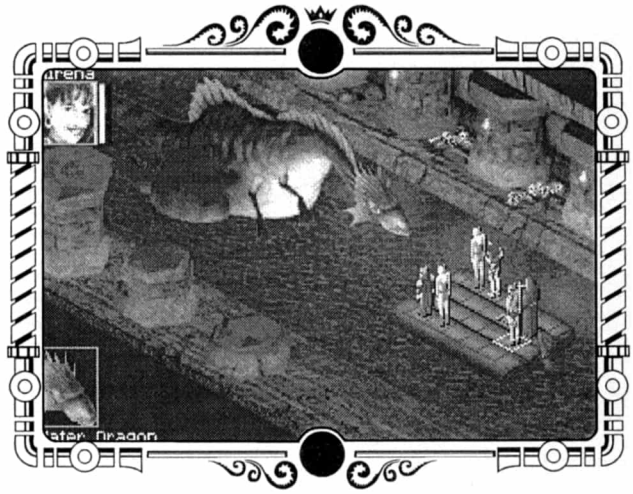


Крупный рогатый, но не скот, а куда страшнее.

когда вокруг рыщут толпы недоброжелателей, а вам надо незаметно пробраться до какого-либо объекта. Необходимое количество АР: 7.

Transversalis (Телепортации) — позволяет телепортироваться в уже известное место. Срабатывает не во всех пещерах или городах. Необходимое количество АР: Зависит от дистанции 10-50.

Walk on Ice (Хождение по льду) — благодаря этому заклинанию, персонажи могут перемещаться по льду, как по твердой земле. Необходимое количество АР: число игровых раундов x 3 + 5.



Эта зверушка хочет, чтобы ее приласкали.

Заклятия вызова духов

Blood and Furor (Кровь и Фурор) — вызывает низших демонов, которые встанут на защиту персонажей. Но случается, что такие создания выходят из-под контроля заклинателя и начинают атаковать своих бывших подопечных. Необходимое количество АР: 13-33.

Banish Spirits (Изгнание Духов) — хорошо действует против потусторонних существ, вроде призраков и неупокоенных душ. Необходимое количество АР: 13.

Conjure Spirits (Вызов Духов) — под действием этого заклинания друид может общаться с духами умерших. Необходимое количество АР: 11.

Heptagon (Хептагон) — вызывает на время схватки высших демонов, направляющих свою разрушительную мощь против вашего противника, а порой и против самих вас. Необходимое количество АР: 13-37.

Summon Crows (Вызов Воронов) — прибегнув к чарам этого заклятия, ведьма может наслать на свою жертву стаю воронов. Необходимое количество АР: 13.

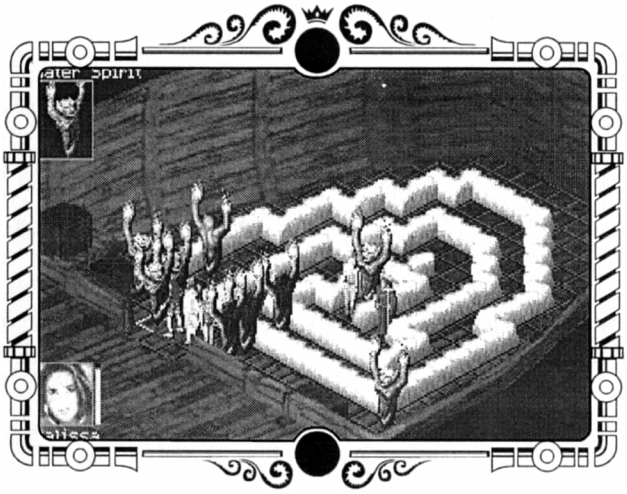
Skeletarius (Воскрешения) — превращает трупы противников в подручную нежить. Необходимое количество АР: 15.

Заклинания стихии

Conjure Elemental (Вызов Элементаля) — вызывает простейших элементалей. Необходимое количество: 13-18.

Nihilatio (Нигилятор) — убирает силу тяжести вокруг заклинателя. Необходимое количество АР: радиус действия x 5.

Solidirid (Уплотнитель) — создает радужный мост длиной в 50 шагов. Необходимое количество АР: длина x 2.



“Мимо этой булочки мы уже проходили.”

Заклятия лечения

Balm of Roond (Бальзам Рунд) — перекачивает астральную энергию заклинателя в жизненные пойнты персонажа. Необходимое количество AP: AP=LP.

Witch’s Spit (Плевок Ведьмы) — аналогичен **Balm of Roond**, но в отличие от последнего может излечивать отравления и болезни. Необходимое количество AP: 2 x LP.

Pure and Clear (Очищение и Чистота) — снимает действие яда. Необходимое количество AP: зависит от вида яда.

Rest the Body, **Rest the Mind** (Отдых для тела, отдых для души) — погружает израненного персонажа в глубокий сон, за время которого он восстанавливает свои жизненные силы. Необходимое количество AP: 7.

Heal Animals (Лечение Животных) — данное заклятие помогает лечить животных. Необходимое количество AP: AP=LP.

Заклинания предвидения

Eagle’s Eye (Глаз Орла) — повышает восприимчивость персонажа и, как следствие, соответственные боевые способности. Необходимое количество AP: 5.

Analyze (Анализ) — устанавливает магические возможности указанной вещи. Необходимое количество AP: 10.

Attributes (Аатрибуты) — позволяет узнать параметры противника. Необходимое количество AP: 7.

Exposami (Экспозитор) — заклинание выявляет присутствие скрытых оппонентов. Необходимое количество AP: 5.

Odem Arcanum (Арканиум) — проверяет предмет на обладание волшебством. Необходимое количество AP: 5.

Penetrating (Проникновения) — при помощи этого заклятия маг может видеть скрытые территории, спрятанные за какими-нибудь преграждениями. Необходимое количество AP: 5.

Sensible (Ощущения) — дает понять и увидеть истинные мысли компьютерного персонажа. Необходимое количество AP: 5.

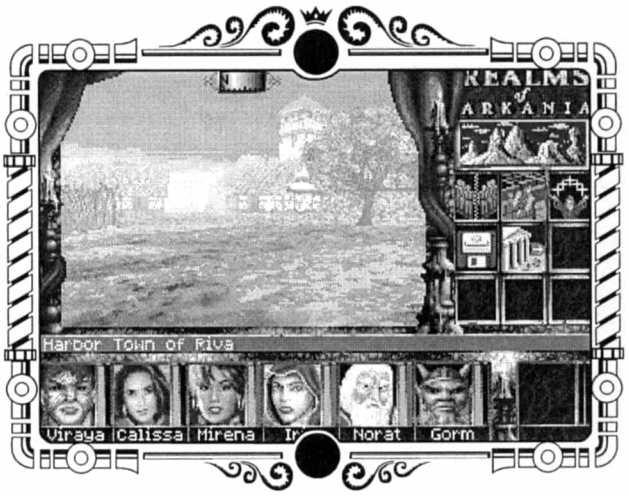
Заклинания иллюзии

Chameleony (Хамелионизма) — делает заклинателя неузнаваемым для противника, так что оппонент не тронет вашего персонажа, пока тот не начнет двигаться. Необходимое количество AP: 5.

Duplication (Удваивания) — маг создает свою призрачную копию, так что его защита значительно увеличивается. Необходимое количество AP: 8.

Camouflage (Камуфляжа) — заклинатель принимает вид невинного дитя. Необходимое количество AP: 6.

Witch's Knot (Ведьмин Узел) — ведьма создает вокруг себя магический барьер, так что ее нельзя ничем достать, кроме стрел и остальных метательных средств. Необходимое количество AP: 4.



Впереди сверкают горы.

Боевые заклятия

Lightning (Молния) — ослепляет оппонента магической молнией. Необходимое количество AP: 5.

Darkness Power (Сила Тьмы) — от заклинателя отделяется магическая тень и начинает сражаться на его стороне. Необходимое количество AP: (2 x уровень персонажа) +5.

Iron Rust and Rotted Wood (Железная Ржа и Гнилое Дерево) — портит оружие противника. Необходимое количество AP: 5.

Fulminictus (Фульминатор) — поражает врага магической ракетой. Необходимое количество AP: AP = урону противника.

Ignifaxus (Воспламенения) — заклинатель бросает в противника волшебную пику, состоящую из сгустков энергии. Сила удара такой пики зависит от уровня опыта мага. Необходимое количество AP: AP= пойнтам удара.

Plumbumbarum (Плюмбумбарум) — Тело противника наливается свинцом, и число его атак значительно уменьшается. Необходимое количество AP: 5.

Terror Broom (Ужасная Метла) — ведьма выпускает в противника волшебную метлу и тем самым наносит последнему небольшой урон. Необходимое количество AP: 4.

Terror Power (Сила Страха) — увеличивает силу атаки персонажа, но вместе с тем уменьшает возможность парирования вражеского удара. Необходимое количество AP: 3-22.

Accurate Eye (Точный Глаз) — повышает вероятность попаданий в заданную жертву. Необходимое количество AP: 5.

Заклинания сообщения

Witch's Eye (Глаз Ведьмы) — с помощью этого заклинания ведьмы могут узнавать друг друга простым взглядом в глаза. Необходимое количество AP: 2.

Necropathia (Некропатия) — позволяет общаться с духами умерших персонажей. Необходимое количество AP: 11.

Заклинания трансформации

Eagle, **Wolf** (Орел, Волк) — временно превращает заклинателя в зверя. Необходимое количество AP: 7.

Arcano (Аркано) — повышает сопротивление к вражеской магии. Необходимое количество AP: 7.

Magic Armor (Магические Доспехи) — создает магическую броню. Необходимое количество AP: AP = Класс Брони x Класс Брони.

Increase Courage (Повышение Отваги) — увеличивает отвагу. Необходимое количество AP: 7.

Increase Wisdom (Повышение Мудрости) — увеличивает мудрость. Необходимое количество AP: 7.

Increase Charisma (Повышение Обаяния) — увеличивает обаяние. Необходимое количество AP: 7.

Increase Dexterity (Повышение Ловкости) — увеличивает ловкость. Необходимое количество AP: 7.

Increase Agility (Повышение Быстроты) — увеличивает быстроту действий. Необходимое количество AP: 7.

Еще одно меню.

Increase Intuition (Повышение Интуиции) — увеличивает интуицию. Необходимое количество AP: 7.

Increase Strength (Повышение Силы) — увеличивает силу. Необходимое количество AP: 7.

Fire's Bane (Проклятие Огня) — делает заклинателя невосприимчивым к огненным заклинаниям. Необходимое количество AP: 7.

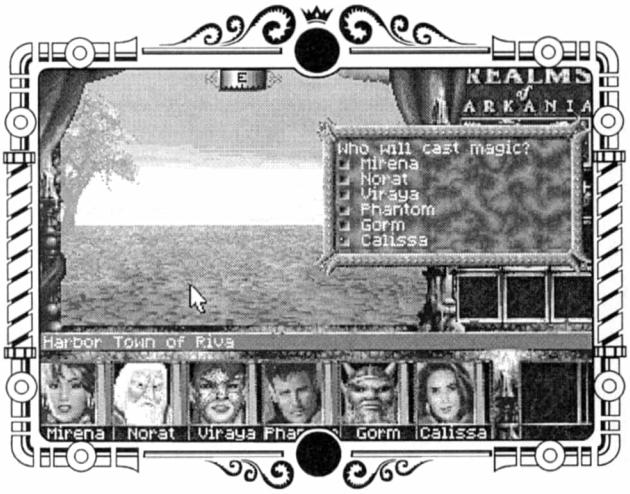
Ocean's Floor (Дно Океана) — позволяет временно дышать под водой. Необходимое количество AP: AP = (число ходов x 7 x на число персонажей) / 2.

Mutabili (Изменчивости) — позволяет создавать различные ингредиенты. Необходимое количество AP: 50.

Paralyze (Парализования) — обращает противника в камень. Необходимое количество АР: 13.

Salother (Салосер) — превращает оппонента в гриб. Необходимое количество АР: АР — (магическая сопротивляемость жертвы) x 3, всего 25.

Visibili (Невидимость) — делает заклинателя невидимым, так что тот может пройти незамеченным мимо любого недруга. Необходимое количество АР: АР = (числу ходов x 5).



Много нас тут, магов-то...

Заклятия превращения

Abvenenum (Абвененум) — убирает отрицательный эффект отравленной или испорченной пищи. Необходимое количество АР: 5.

Aeolitus (Аелитус) — создает легкий ветерок. Необходимое количество АР:5.

Burn! (Жечь!) — поджигает невоспламеняющиеся материалы. Необходимое количество АР: 1-20.

Claudibus (Замыкатель) — закрывает двери и другие замковые устройства. Необходимое количество АР: АР = (уровень заклятия + уровень) x 2.

Darkness (Тьма) — на поле боя опускается мрак, так что снижается шанс атаки противника. Но при этом также пострадает один из ваших персонажей. Необходимое количество АР: 3.

Fiat Lux (Люциферо) — создает вокруг вашего отряда свет. Необходимое количество АР: 1.

Melt Solid (Плавить твердь) — превращает любой твердый материал в мягкий. Необходимое количество АР: 1.

Silentum (Тишина) — подавляет все звуки вокруг заклинателя. Необходимое количество АР: 5.

Calm Storm (Тихий Шторм) — защищает заклинателя от воздействия урагана. Необходимое количество АР: 5.

Freeze Soft (Мягкий Холод) — позволяет превратить любую жидкость в твердое вещество. Необходимое количество АР: 5.

Ритуалы посоха

Существуют четыре волшебных ритуала, позволяющих магам заряжать свои посохи тем или иным заклинанием, чтобы позже использовать их в подходящий момент. Проведение таких ритуалов можно осуществить только в гостиницах или во время небольших привалов, как это

было в Аркании-2. Для совершения каждого ритуала маг должен затратить определенное количество астральной энергии. Различаются следующие ритуалы посоха:

1. Первый ритуал происходит при посвящении персонажа в маги. Его посох становится неразрушимым оружием и верным спутником от начала до конца игры.
2. Для того, чтобы прибегнуть ко второму ритуалу посоха, необходимо затратить 23 пойнта астральной энергии. Магический посох заменит вам хороший факел в темных подземельях.
3. Третий ритуал после проведения позволяет магу использовать посох как веревку длиной в 10 футов.
4. Последний, четвертый ритуал является вершиной способностей мага. После его проведения посох начинает экономить магическую энергию мага при запуске заклинаний. С каждого заклинания экономится по 2 очка астральной энергии.

Алхимия

С давних времен волшебники и алхимики Аркании бились над задачей нахождения философского камня. Изобрести таковой, а точнее, некое его подобие удалось в виде магического кристалла. Попутно с этим изобретением было открыто немало полезных рецептов, которые значительно могут помочь вашим персонажам во время опасных приключений по сказочной стране. Для того, чтобы заняться получением новых ценных продуктов, в вашем распоряжении должен находиться набор алхимии, нужные ингредиенты и, конечно, рецепт. Первое из вышеперечисленных вещей можно либо купить в какой-нибудь специальной лавке, либо найти, путешествуя по темным местам. Составляющие приготавливаемого вещества находятся подобным образом, но вот рецепты, к сожалению, обычно не покупаются, а достаются тяжелым и тернистым путем долгих поисков. Но специально для ленивых ниже представлен список основных алхимических рецептов:

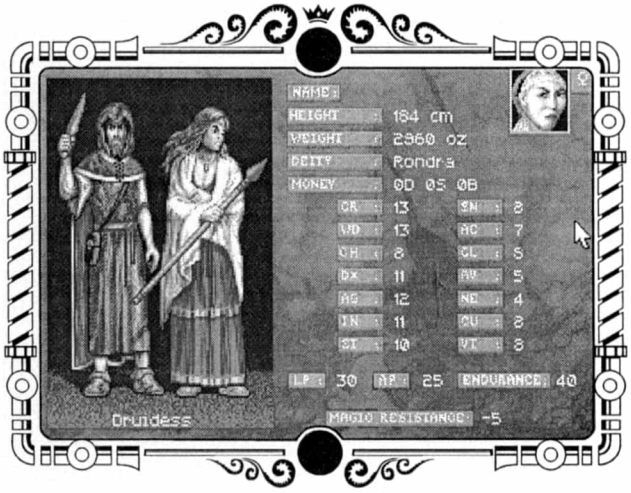
Название рецепта	Ингредиенты	Предназначение
Antidote	1 mandrake, 1 shurin bulb, 2 menchal cacti, 1 бренди	Изготовленное снадобье снимает действие многих ядов, действует 100%
Antihypnoticum	1 ilmenleaf, 1 menchal 1 intoxicumber и одна бутылка бренди	Создает препарат, разрушающий магические чары фелаймий, эльфов-вампиров, перешедших на сторону зла.
Anti Courage Elixir	1 finage, 1 fear poison и 1 бренди	На персонажа, принявшего такое снадобье, находит безумный страх и ужас.
Elixir of CR	1 finage, 1 mandrake, 1 donf, 1 ilmenleaf и 1 бренди	Снадобье, повышающее отвагу (Courage) на 5 единиц
Elixir of ST	1 finage, 1 mandrake, 2 gulmond leaves и 1 бренди	Снадобье, увеличивающее силу (Strength) на 5 единиц
Expurgicum	бронзовая бутылка, 1 liquorish, 2 shirin bulbs, 2 mandrake roots	Специальная отрава для оружия или испорченной пищи, хотя этой гадостью можно отравить любой предмет. По силе практически не уступает киркусу.
Healing Potion	1 whirling weed, 1 tamele, 2 menchal cacti и бренди	Лечебный напиток, восстанавливающий 10 LP персонажа.
Hylailailan Fire	2 бренди, 2 oil, 1 licorice	Используется как граната одноразового действия.
Magic Potion	2 kairan plants, 2 mandrake roots, 1 thonnys и бренди	Волшебный напиток, восстанавливающий 10 AP персонажа.
Miracle Cure	1 brandy, 2 whirlweeds, 1 donf, 1 belmart, 1 mandrake, 1 joruga	Данный эликсир может излечить персонажей от различных болезней, кроме того восстановив все очки жизни.
Money Crapper	1 copper cauldron, 1 charcoal, 1 lump of ore, 1 basilics's tongue, 1 fire powder, 1 crystal ball	Сотворяет магический шар, приносящий драгоценные камни. Реально создавать не рекомендуется.
Sleeping Potion	1 wine, 1 gulmond, 1 tamele	Напиток, погружающий персонажа в тихий и долгий сон, хорошо восстанавливаюший жизнь и магию.
Strong Healing Potion	1 tamele, 1 mandrake, 1 бренди 2 whirlweeds и 1 бронзовая бутыль	Создает сильное лечебное снадобье - лечит 30 очков жизни.
Strong Magic Potin	3 manrake roots, 3 kairan plants 1 thonnys и бренди	Создает сильное волшебное снадобье - лечит 30 AP.
Vomicum	1 oil, 1 shurin bulb, 1 mandrake	Мощный яд для оружия.

Для использования 'гранаты' необходимо взять ее в левую руку и использовать в бою. Для отравления предмета необходимо, чтобы в момент использования яда предмет, который вы травите, находился бы в правой руке. Кроме того, в игре, кроме гранат, существует граната с ядом — Миасматикум. Его рецепт вы не найдете во 2 и 3 частях игры, поэтому мы не приводим его рецепт. Его действие сходно с ядом "черного лотоса" продающегося у знахарок. Он выбивает очки жизни, травит жертву. Кроме того, существует вероятность, что после попадания яда жертва моментально умрет.

...и много мы знаем заклинаний.

Режим сражений

Игровой режим боев в SOR позаимствован из предыдущей серии игрушки и несколько портит все светлое настроение после путешествий по землям Аркании с перспективным видом от первого лица, которые более-менее по самому минимуму удерживаются в рамках современных стандартов. В отличие от Diablo и остальных подобных полу-RPG в этой игре сражения представлены в походовом режиме, что, кстати, можно встретить в еще одном ролевике от Interplay — Fallout. Все сказанное говорит о положении вещей на сегодняшний день, когда очень модными являются игрушки с умопомрачительной 3D графикой и звуком. Здесь, как это ни удивительно, SOR уступает своим более детализированным собратьям, но значительно выигрывает, представ в качестве настоящей ролевой игры. Как уже сказано, engine битв не претерпел особых изменений, правда кое-где появляются монстры и некоторые подобия ландшафтов, хотя бы немного смахивающие на трехмерные. Из-за отсутствия возможности изменить угол зрения на происходящие сражения, случается так, что одни персонажи загораживают собой других, тем самым затрудняя видимость стоящих рядом остальных участников битвы. И хотя SOR щеголяет таким огромным количеством заклинаний, вам не придется надеяться, что они выполнены на подобающем уровне, так как особых спецэффектов вы уж точно нигде не встретите. Интересным моментом является тот факт, что благодаря походовому бою вы сможете применять и изобретать свои различные стратегии для достижения полной победы. А что, собственно говоря, подразумевает под собой такое понятие, как 'походовый режим боя'? Объяснить данный классичский игровой феномен можно достаточно просто. Имеется одно игровое поле, на котором и будет происходить текущее сражение, плюс добавим ко всему две или возможно больше противоборствующих сторон. Каждый персонаж имеет определенные характеристики, устанавливаемые рамками его принадлежности к тому или иному классу и количеством набранных игровых очков, за счет увеличения которых будут понижаться отрицательные параметры и возрастать положительные. Ко всему сказанному, персонаж располагает некоторым числом ходов, накладывающих ограничения на все совершаемые им действия.



Справочник по вашим героям.

Так, чтобы перейти на следующую клетку поля, герой должен затратить один ход, за выстрел из лука намного больше, если даже не все имеющиеся ходы, и т. д. Успех магической или физической атаки опять же зависит от характеристик действующих лиц, поэтому в таких ситуациях происходит реальный подсчет всех преимуществ и недостатков соперников, в конце подводится общий итог, от которого зависят все полученные повреждения. К тому же, всегда присутствует некоторая вероятность случайности, такая же как и в случае с выпавшими игральными кубиками, из-за чего даже потенциально слабые игроки имеют небольшой, но все же какой-то шанс на удачу. И под конец, режим походовых сражений, еще безусловно, превосходен в том, что вам не придется никуда спешить с отдачей приказаний героям, и поэтому вы сможете хорошо продумывать каждое последующее действие, а уже после нажимать на кнопку завершения данного хода.

Так или иначе, для нормального ведения боя вам придется ознакомится со следующими опциями:

You have ? MP left — число ходов, имеющиеся в наличие у данного героя.

Move

Переместить героя на выбранную клетку поля. Укажите курсором с синим квадратом необходимую позицию, и ваш герой сможет пройти туда, если, конечно, у него на пути не будет никаких препятствий. Когда вы наведете курсор на какую-либо клетку поля сражения, то в левом нижнем углу экрана будет показано количество ходов, которые нужно сделать герою, чтобы достичь данной цели.

Attack

Атаковать выбранную цель. Если вы попробовали напасть на противника с неправильной позиции, то около жертвы высветятся красные квадраты, обозначающие возможные для атаки места. Если вы хотите удвоить атаку персонажа, то вам следует воздействовать на него заклинанием **Acceleratus**.

Cast Spell

Произнести заклинание. Для начала нужно выбрать подходящее заклинание, а затем в зависимости от этого действия указать курсором на вашего врага.

Exchange Items

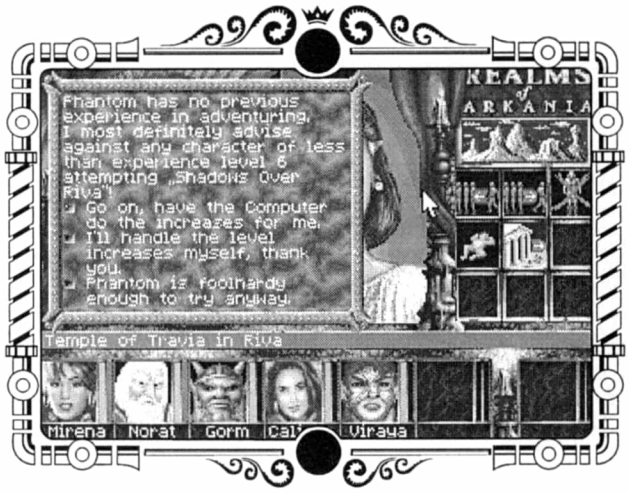
Действия с предметами:

Use the... — использовать находящийся в левой руке предмет.

Drop Item — выбросить данную вещь.

Swap Item — заменить предмет на другой.

Exchange Item with other character — обменяться вещами с другим персонажем. Для того, чтобы совершить такую операцию, ваши персонажи должны находиться рядом друг с другом не далее одной клетки поля.



Пришла пора взросления...

Character Options

Опции персонажа:

View Values — просмотреть боевые характеристики персонажа.

Change Attack Mode — изменить установки атаки героя. Существуют три вида нападения на противника:

1. Normal — персонаж действует в зависимости от хода сложившейся ситуации, и повреждения от его ударов будут зависеть от физической подготовки и качества оружия. Стандартный уровень атаки рекомендован для всех игроков.

2. Aggressive — агрессивный. Цель персонажа — любой ценой нанести как можно больше ущерба противнику, несмотря на собственные жертвы. Советуется применять в случаях с высокопродвинутыми и экипированными героями.

3. Careful — осторожный. Осторожное ведение боя лучше всего подходит магам и всем остальным персонажам, не отличающимися большими способностями в рукопашных сражениях.

Close Combat Behavior

Поведение в ближнем бою:

Go For It — попытаться начать схватку, так быстро, как это позволяют возможности персонажа.

Just Defend — просто обороняться.

Avoid Whenever Possible — персонаж будет избегать рукопашного боя на протяжении всего сражения. А вот над тем, будут ли избегать его ваши противники, можно поставить большой знак вопроса. В таких случаях прячьте подобных неудачников за спины могучих товарищей, иначе им наверняка обеспечена скорая кончина и прямая дорога в мир Борона.

Missile Combat Behavior

Режим стрелковых сражений:

Use All Ammunition — использовать всю боеприпасы.

Keep Some Ammunition Later — придержать часть амуниции на потом.

Avoid Missile Combat — не участвовать в стрелковых сражениях.

Spell Use

Использование заклинаний: **Cast**

Spell Whenever Possible — вызывать заклятия, где это только возможно, до полного истощения астральных пойнтов колдуна.

Keep Some Astral Points Later — сохранить часть астральной энергии для дальнейших приключений.

Avoid Its Use Totally — не прибегать к использованию магии.

Load Game

Загрузить дисковые опции. Записываться во время боя не разрешается, а вот перезапустить сохраненные записи или выйти из игры можно именно отсюда.

Computer Combat

Установка компьютерного управления. Когда вы задумаете управлять отдельными персонажами, не обращая внимание на второстепенных героев, то отдайте командование этими героями компьютеру. А когда вы вообще не сможете отвечать за исход предстоящей схватки, тогда установите один из видов компьютерного управления и надейтесь на лучшее:

Just this one character — передать данного персонажа под компьютерное управление.

All of them — установить компьютерный контроль над всем вашим отрядом.

Computer Combat — компьютерный бой. В отличие от предыдущей опции компьютерный бой не покажет вам передвижения и действия персонажей на поле сражения, а выдаст специальное меню, в котором будет отображены силы всех ваших героев и их противников. Когда общая черта вражеских жизней подойдет к концу, бой будет завершен. При установке видов компьютерного управления вам придется указать, как будет вести себя персонаж в той или другой ситуации. В этом случае все установки аналогичны опциям из подглавы **Character Options**.

Change Weapon

Поменять оружие персонажа.

Guard

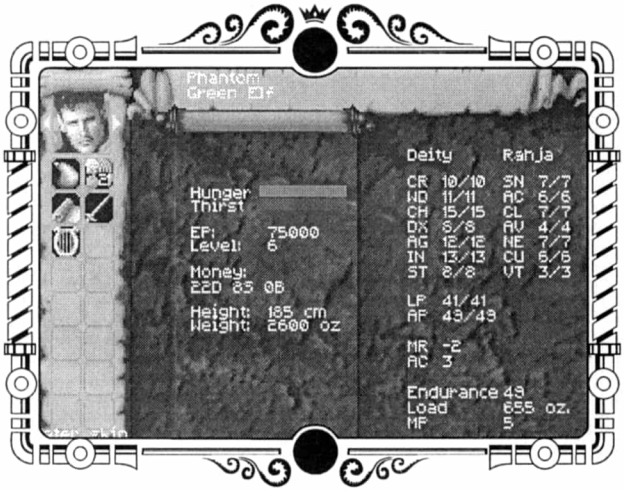
Остаться на месте и пропустить данный ход.

Repeat

Повторить предыдущие действия.

Город Рива и его обитатели

Основные сведения



Красавец, просто герой...

Приморский город Рива играет не самую последнюю роль среди остальных городов Аркании. Как и положено, здесь присутствует уйма различных лавок, множество гостиниц и таверн специально для приезжего люда, кузниц и даже борделей, где за отдельную плату клиенту могут удовлетворить все его похотливые желания. Если вы захотите сходить на массаж или посетить общественные бани, то вам всего-то потребуется добраться до нужного места и разыскать денег на оплату входа и услуг. Все действия, какие только можно произвести при посещении какого-либо места, будут указаны соответственными иконками, нажатием которых они и будут совершены. Например, чтобы воспользоваться любым из умением персонажей, в число которых входит и необходимо важное — воровство, нужно использовать иконку с протянутой рукой и выбрать соответственное умение, такая возможность дается не во всех посещаемых местах.

Общественные места Ривы

Храмы — здесь вы можете создать персонажей, помолиться, сделать денежные подношения богам и т. д. Все храмы города связаны между собой старой заброшенной канализацией, но узнать об этом вам придется только после прохождения половины игры.

Торговые лавки, городской рынок — в таких заведениях, безусловно, можно приобрести или продать ту или иную вещь. Будьте осторожны в таких ситуациях, так как продав дорогую вещь за гроши, позже вам придется заплатить за нее большие деньги. Чтобы получить при покупке скидку, старайтесь использовать умудренных в торговле персонажей. Лучшие луки и арбалеты можно приобрести в лавке эльфийской девушки **Caya Sennscheid**, расположенной в районе главной рыночной площади. Отдельно стоит отметить опцию покупки/продажи предметов:

Войдя в данный режим, при нажатии левой кнопки мыши укажите курсором вещь, которая подлежит дальнейшему приобретению или продаже (если вам будет угодно не включать в список покупок/продаж ранее выбранный предмет, проделайте предыдущую операцию, только при этом щелкнув уже другой кнопкой). Все иконки с указателями стрелок позволяют пролистывать список товаров. В верхней части экрана будет показана стоимость всех приобретаемых/продаваемых предметов (**Price**), их итоговый вес (**Wgt**) и общее количество (**Amount**). Рядом с каждым предметом будет показана его цена и вес, а при перемещении на него курсора портреты всех персонажей, которые смогут использовать эту вещь, выделятся зеленым цветом. Иконка

Кому и когда повредило знание демонологии?

с приценивающимся воином означает совершение окончательного действия, и указанный герой попробует поторговаться с продавцом, но в любом случае выделенные вещи будут уже куплены и вы попадете в режим распределителя предметов.

Кузницы — в кузницах происходит починка испорченного оружия. Обычно такая починка занимает какое-то количество времени, и вам придется вернуться за свои оружием по его истечению.

Знахари или лечители — в домиках знахарей можно излечить раны и болезни героев, нейтрализовать действие ядов, узнать будущее и т.д.

Гостиницы — Как и полагается, гостиницы предназначены для отдыха персонажей. Здесь можно снять комнату, приобрести еды и во время отдыха заниматься магическими занятиями, по типу медитации, ритуала магического посоха и т. д.

Публичные заведения (Городские бани, бордели и т. д.) — за время пребывания в таких заведениях персонажи восстанавливают моральные и физические силы, а в банях даже можно улучшить навыки плавания.

Таверны — открываются только в ночное время. Здесь можно узнать немало полезной информации, встретить нужных людей, перекусить и опробовать таланты и умения ваших героев.

Советы по прохождению

1. Проверяя содержимое сундуков, помните, что некоторые из них могут быть снабжены смертельным заклятием. Снять такие заклятия под силу только опытным магам.
2. Если у вас появились финансовые проблемы, то вам, наверняка, стоит прибегнуть к воровству. Кроме того, вы можете обойти кабаки и развеселить публику танцами и пением. Кроме того, вы можете за городом поискать шатающиеся банды орков.
3. Никогда не забывайте восполнять жизненную и астральную энергию персонажей сном и медитацией, монстры вас подождут.
4. Не пренебрегайте разговорами с жителями города, так как из них вы сможете получить немало полезной информации.
5. Когда вы одолеете коварного мага Торанора, благодарный холберканд Ордо предоставит вашим героям бесплатную еду и ночлег. Этим не грех воспользоваться в случае необходимости.
6. Очень часто победу в той или иной схватке с противником решает правильная расстановка персонажей и разумное применение магии.

7. Не отказывайте просьбам **NPC**, так как второго шанса встретиться с ними может уже не выпасть.

8. Рекомендуемый состав прохождения для новичка: 2 Воина, Вор, Друид, Маг и степной эльф. При прохождении на более сложном уровне вы можете сами варьировать состав команды, поэтому совет один: постарайтесь создать сбалансированную команду, используя специалистов различного профиля. Помните — там, где не берет меч, идет в ход магия, и наоборот.

Прохождение игры

Орки на марше или поиски Холберкандов

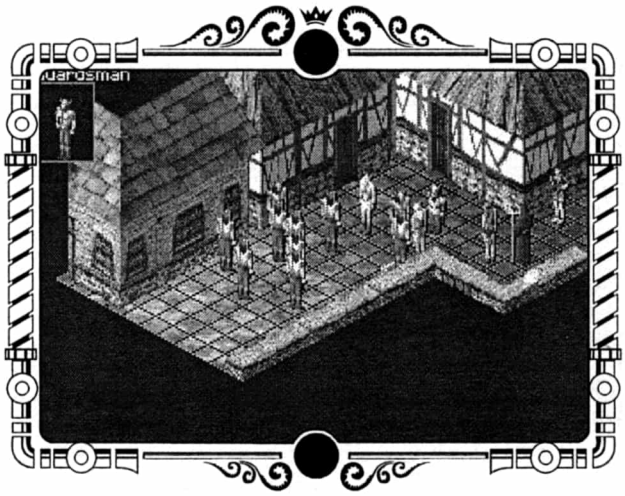
Ваши путешествия начнутся в храме богини Травии, жрица этого божества поведает историю о беспокойствах в связи со странным поведением орочьих племен, что явно предвещает скорую войну и в ее случае — падение Ривы. Как это ни наивно, но кроме наших бравых героев никто из самих горожан явно не пошевелит и пальцем, чтобы попытаться разрешить сложившуюся проблему. Те жалкие единицы, обратившие внимание на странные события, не смогут оказать вам достойной помощи, зато этим бедолагам она наверняка понадобится. Так что придется надеяться только на собственные силы магии и меча, чтобы преодолеть нелегкий путь до логова главного супостата, который пока надежно спрятан в тени от происходящих странностей. Выйдя из храма, идите на юг до городской стены, а затем разверните на восток и шагайте, пока не увидите большой мост. Переходя мост, вы увидите раненого гнома и автоматически перенесетесь на главную рыночную площадь. Направляйтесь на восток к проходу между стенами, там наших героев должна встретить одна нищая старушка по имени Лея, переговорив с которой, пройдите через проход в следующий район Ривы. Идя прямо на запад, загляните в дом с вывеской в виде письменных принадлежностей. Здесь проживает картограф, у которого за 20 дукатов можно приобрести карту города и всех его заведений. Обязательно купите карту Ривы!!! Теперь, имея в распоряжении местоположение всех городских храмов, отправляйтесь к святилищу бога охотников Фируна, расположенного неподалеку от кладбища. Пообщайтесь со служительницей, вас попросят разрешить еще одно жуткое задание. Дело в том, что на местном кладбище начали баловать бывшие усопленники, при этом до смерти запугав бедного гробовщика, домик которого оказался в самом центре сложившейся заварухи. Ваша задача предельна проста — разберитесь с зарвавшейся нежитью, а по ходу действия узнайте, кто же стоит за всем этим инцидентом. Подойдя к захоронениям, раскопайте среднюю могилку из тех трех, что прямо перед кладбищенскими воротами. Святотатство оправдает поставленную цель, и перед нашими персонажами откроется потайной ход, лезть в который пока еще не стоит.

Теперь идите к домику гробовщика — тому, что слева от алтаря Борона. Расспросив последнего, загляните в соседнюю хибару, где вас будет поджидать небольшая толпа скелетов. Данные пустяки будут лишь маленькой прелюдией к будущим кровопролитным сражениям, так что громите врага без малейших зазрений совести. А вот уже теперь спускайтесь в ранее найденное подземелье и, кстати, не растрачивайте попусту силы на вскрытие склепа с решеткой, всему свое время. Откройте вторую по коридору дверь, там вас внезапно атакует голем.

Сарай в туманной дымке покажется дворцом.

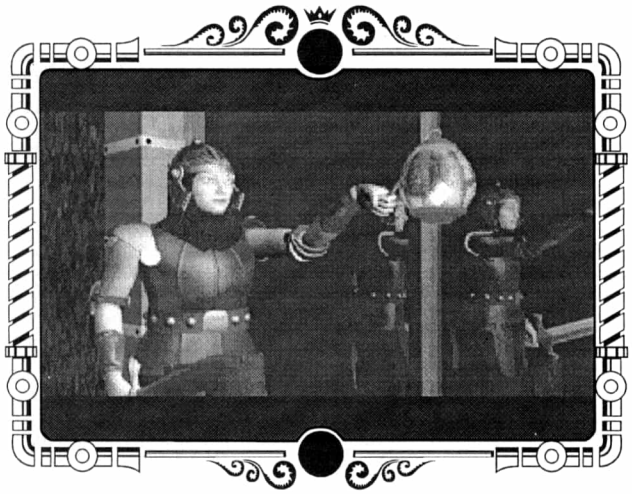
Для таких одиночных схваток лучше всего подходят заклинания типа **Domination**. В левом углу комнаты стоит проверить забитый свежими трупами ящик. Какая встреча — это же наш гробовщик, но только уже кем-то заботливо уложенный рядом с остальными мертвецами. Вернитесь к домику усопшего и разделайтесь со спрятавшимся под чужую личину друидом. Можно еще раз вернуться в подземелье и внимательно исследовать неоткрытые помещения, только не заходите в комнату с ящиками, которая будет похожа на открытую ранее. Иначе вам опять придется разделывать голема, а при проверке ящиков расправляться и с остальной нечистью. Данная операция может принести только лишние неприятности или дополнительные очки опыта. В одной из комнат достаньте из темного сундука клещи и черный ключ. Это позволит вам открыть потайную дверь, замком которой является золотой знак бога Прейоса, расположенный неподалеку от начала уровня. Пройдя через фальшивую стену, вы окажетесь в небольшом склепе. Поднимите с каменного гроба золотые талисманы бога солнца, которые, в свою очередь можно очень выгодно продать на рынках города. Загляните в храм Фируна и сообщите о ходе выполнения задания. После этого ведите своих подопечных в храм богини жизни Тца, здесь вы сможете восстановить жизненную энергию героев, а в случае чего и их жизни. Теперь выходите через ближайшие ворота в окрестности города.

Дойдите до развилки дороги и выберите путь налево, а затем, добравшись до следующего перекрестка, сворачивайте направо. Пройдите чуть далее, и перед вами откроется вид магической школы, так что зайдите на территорию этого заведения, и там вас должен встретить начинающий маг — юноша по имени Стипен. Согласитесь помочь мальчонке сдать испытательную подготовку для приема в школу магии. В инвентаре юнца будет находиться эльфийский рог, в который необходимо подуть в условном месте. Если вы воспользуетесь дальнейшим описанием, то конечно можете не заглядывать в пергамент молодого халявщика, где будут даны наводящие загадки, подсказывающие местоположение таких локаций. Отправляйтесь вдоль скалы в сторону юга. Добравшись до реки, идите прямо по ее берегу и так до городской стены. Неподалеку вы найдете две близко стоящие ивы. Встаньте между деревьями и, зайдя в режим инвентаря, используйте на роге опцию **Use Item**. Такие же действия нужно проделывать и в остальных случаях. Теперь, когда первая загадка отгадана, придерживаясь городской стены, дошагайте до вторых, если отсчитывать от речки, ворот. Рядом с ними на одной из смотровых башен будет выгравировано изображение дракона, вам придется подойти к данному рисунку и опять затрубить в рог. Так вы оставите позади вторую головоломку, теперь необходимо решить еще два оставшихся задания. На берегу все той же речки находится разрушенная пристань, доберитесь и встаньте на это сооружение. Что делать дальше, вы наверняка дога-



Оживленное движение на улицах города.

даетесь сами, а после чего вновь отправляйтесь к горам — где-то в противоположном конце пути от речки на одной из скал вы должны обнаружить рисунок и сапоги. Да, именно такую обувку. Попытайтесь вытащить их наружу. Тогда какому-нибудь из персонажей, по вашему собственному усмотрению, будет предложено зайти внутрь, чтобы одолеть мертвого рыцаря, удерживаемого на грешной земле только благодаря действию магических сапог. Для любителей легкой победы советуется взять определенного мага и воспользоваться заклятиями, вроде **Dance!** и **Bambaladam**. Более серьезным игрокам рекомендуется выбрать хорошо экипированного воина, который, по вашему мнению, является настоящей машиной убийства и смерти, иначе его тело упокоится по соседству с зомби, охранником волшебных сапог. Одолев противника, когда герой вернется из пещеры, подуйте в эльфийский рог. Возвращайтесь к школе волшебства, рядом с хибарой лежит куча поленьев. Проверьте это место и подождите пока Стипен сбегает за магическими предметами. Сострадание к ближнему, конечно, хорошая штука, но обладание волшебным щитом и магическими напитками все-таки еще лучше, так как совершенные во время игры благодеяния не засчитываются в качестве очков опыта. Настало время заглянуть в Гномьи Рудники, которые вроде бы были оккупированы орочьей шайкой. Найдите вход в шахты, путь к которым лежит через маленькое ущелье, хорошо замаскированное в северной части гор, если идти в другую сторону от начала реки. Для нахождения секретного прохода в ущелье доберитесь до небольшого тупика, где проверьте ближние скалы. Вот теперь, когда герои добрались до начала подземных туннелей, вы можете облегченно вздохнуть и записать текущую игру. Гномьи рудники таят в себе множество полезных предметов, совсем не нужных для дальнейшего прохождения. Так что разбираться с особенностями национальной охоты на орков вам придется благодаря собственной умственной закалке. Сезон отстрела зеленошкурых и остальной нечистой братии открыт, бродите и отлавливайте противника, получая за содеянное материальное и вещественное вознаграждения. Если же подлый враг преобладает численно, то совсем не стоит отчаиваться, а лучше хладнокровно оценить сложившуюся ситуацию и применить силовые, стрелковые и в особенности магические способности всех героев. И помните, что никогда не лишне рассчитать каждый ход сражения. Сверните направо и зайдите в первый коридор в южной части рудника. Пройдя немного вперед, вы наткнетесь на завал, состоящий из обрушившихся балок и камней, пробравшись через который, продолжайте свой путь на следующий уровень шахт. Дойдя до лестницы, переместитесь на нижний уровень. Идите прямо по туннелю до каменного ската, спускающегося в заблокированную комнату. Здесь вам придется испытать на себе внимание представителей местной фауны, а если конкретней, то вашим героям будет уготована схватка с ядовитыми пауками. Пошарьтесь в куче трупов, и вы обнаружите ворох полезных предметов. Чтобы выбраться обратно,



Они готовы ринуться в бой.

выберите какого-нибудь опытного персонажа, имеющего при себе веревку, и проводите его до верхнего туннеля. Теперь шагайте через северный туннель прямо до деревянной двери. Взломайте дверь и перебейте развлекающихся орков. Этот бой будет довольно-таки серьезной задачей, так как противник преобладает численно, да и орочьи капитаны — не последние по силе среди остальных монстров. Идите прямо до северной двери, а затем, пройдя через нее, сверните в коридор налево. Потом снова на север. Теперь добегите до стенки и, не сбавляя темпа, сверните в последнюю по коридору комнату. Обратите внимание на валяющуюся в углу груду костей, которая при близком рассмотрении окажется коварным скелетом. Упокойте уже мертвое тело, и вы получите в награду великолепный меч — отличное оружие, одно из лучших в игре. Направляйтесь в восточную часть рудника, и когда вы встретите полуживого орка, не убивайте последнего, а выбейте из бедолаги интересную информацию о крутом орочьем вожаке по имени Менреш. Когда орк испустит дух, разыщите поблизости Стража ворот, ведущих в подземный храм. Кстати, неподалеку будет находится водоем, наполненный хищными пиявками — если пройти по краям водоема (очень аккуратно) то вы найдете одно из самых мощных орудий убийства в игре — магический двуручный меч. Теперь вернемся к Стражу, отвечайте на его вопросы следующим образом:

Have you violated my people, decided on its destruction ? — No

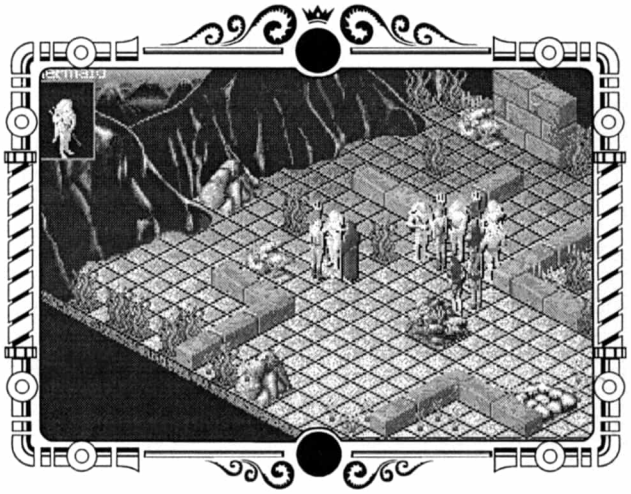
Have you come to plunder these halls ? — No

Do you foreswear all your greed ? — Yes

Do you seek entry to the chamber without soul ? — Yes

Can blind man see and the dumb man shout ? — No

Если вы ответите неверно и тем самым оскорбите устои Стража, то от ваших героев останется всего лишь небольшая кучка пепла. Но после правильных ответов перед вами откроется проход в храм Бога Без Имени. Пробирайтесь по коридору, попутно избавляясь от расставленных ловушек. На стенах храма выгравированы буквы, запишите их по порядку и, добравшись до трех дверей, откройте любую на свой выбор. Когда каменная статуя потребует волшебное слово, тогда введите ответ **REMISSION**. Возвращайтесь в туннель и найдите на одной из стен панель, покрытую мхом, нажатием которой активируется секретный механизм, и перед вами откроется потайной ход. Пройдя появившийся коридор, преодолейте волшебную дверь, и вы окажетесь в святая святых у алтаря храма. Вот тут есть несколько интересных вариантов дальнейших действий: в первом случае, сделайте одного из магов невидимкой и проведите его к алтарю, на котором возлегает магическая книга Демонов, содержащая трактаты древних каб-



Жаркая битва только началась.

балистов. Но вот незадача, вы уже не сможете выбраться назад, так как, пока у вас книга, волшебная дверь уже не откроется, а выкидывать данный предмет персонажи наотрез откажутся. Переходим к варианту под номером два. Идите напрямик к алтарю, и пресловутый Менреш вызовет ужасного Демона Рогача. Это настоящее исчадие ада будет окружено древним заклятием, и поэтому демон не сможет выбраться за пределы пентаграммы. Действие пентаграммы и мощь монстра делают его неуязвимым для обычного оружия. Самым подходящим способом для разделки гада будут заклинания **Ignifaxus** и **Fulminictus**, так что в отряде должно обязательно присутствовать не менее двух магов, волшебников и т. д. Если что, то лучше всего про запас иметь в запасе несколько бутылочек с сильными снадобьями для восстановления астральной энергии. Впрочем, этот товарищ имеет не такой уж сильный иммунитет к оружию: меч и лук Артериона, алебарда **Dragon Slayer** отправит его в ад не хуже магии, особенно если их вымочить в сильном яде, например, киркусе или экспургикуме. Когда с демоном будет покончено, на вас нападет сам Менреш, избавиться от которого будет сущим удовольствием.

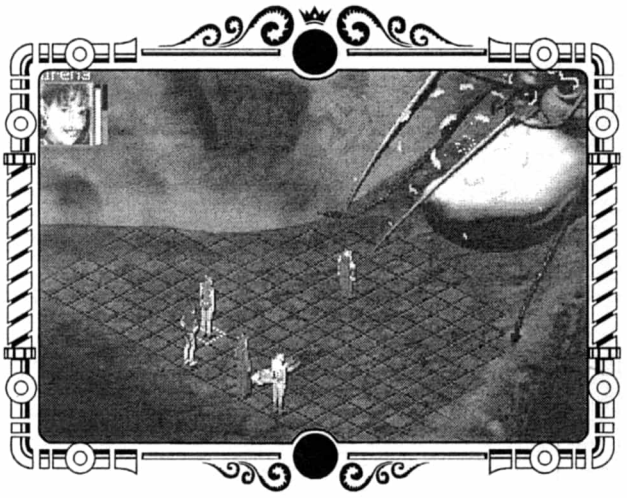
После того, как предводитель падет, из его разбитого черепа выползет отвратительный паразит. Похоже, что орки начали загнивать изнутри, но разбираться с этой проблемой придется уже в дальнейшем. Когда вы пойдете на выход, дверь не пропустит вас, и вашим героям придется уничтожить книгу, чтобы она снова не попала в руки Зла. Выбирайтесь из подземелий и отправляйтесь в ближайшую городскую гостиницу, где вам стоит заплатить за харчи и ночлег, а после ложиться спать до тех пор, пока все ваши герои не подлечат свои физические и духовные силы. Потратьте день на подзарабатывание денег, продавая ненужные вещи, а кое-где прибегая и к краже наличности у торгового люда. Приведя героев в общую норму, отыщите на карте таверну под названием **Harbour Maid** и идите туда, чтобы найти Тарика, местного проходимца, и в то же время прекрасного знатока всех городских происшествий. Говорите с Тариком на все доступные вам темы, пока тот не сообщит вам местонахождение своего дома и кое-какую информацию о городской канализации, а затем отправится восвояси. Направляйтесь к большому мосту и отыщите неподалеку небольшую хибару крысолова.

Воспользуйтесь его услугами — обаяние ваших персонажей увеличится, но при этом потратится небольшая часть их жизненной энергии, так что решайте сами. Узнав от крысолова последние городские новости, спускайтесь в ближайший канализационный люк, который расположен недалеко от дома крысолова. Вот вы и в канализационных туннелях. Идите на восток, и дойдя до поворота, сверните в северный коридор. Обогнув попавшийся вам на пути канализационный сток, продолжайте передвигаться в северном направлении и так, пока не упретесь в стену. Теперь идите на запад и, дойдя развилки, направляйтесь в туннель справа. Отправляй-

тесь на север, а потом заворачивайте в коридор на востоке. Затем опять идите прямо, пока не завернете на юг. Потом прямо на восток, минуя решетку для сточных вод. По дороге вы встретите крысолова, наводящего зловещий ужас на мелких обитателей канализации. Перейдите маленький мостик и поднимитесь по трубе в следующую часть подземелий. Побродите по коридорам и, вы столкнетесь с чудовищной крысой, после чего отправляйтесь на поверхность и, дождавшись утра, идите к фонтану в виде большой пивной бочки **Ruppert-Knorre Fountain**. Там вы встретите до смерти испуганного человека. Окажется, что произошло убийство одной молодой эльфийки. Проследуйте в дом убитой и обнаружьте в нем секретную дверь, через которую, собственно, и проник ужасный потрошитель. Пройдите через дверь, и вы спуститесь в еще одну часть канализации. Исследуйте туннели, пока кто-нибудь из ваших героев не заявит, что было бы неплохо посетить место, где вы впервые встретили крысообразного монстра. Так и стоит поступить. Где-то поблизости вы обнаружите новый проход, зайдя в который, к вашему отряду присоединится новый персонаж Мандара, особь необыкновенной расы. И хотя Мандара не обладает каким-либо оружием, взгляните на уровень ее опыта, и вам сразу станет ясно, что перед нами очень могущественное существо, даже покруче демона из пентаграммы. Если вы найдете железные решетки, за которыми будет виден выход, не пытайтесь открыть их, иначе вы либо останетесь с носом, либо столкнетесь с толпой городских стражников, устроивших засаду на членов братства воров и нищих. Однако, неподалеку от канализационной трубы перехода из одной части подземки в другую, будет находится небольшой мостик. Отправляйтесь туда, и Мандара откроет новый проход, откуда появятся вооруженные люди из Гильдии Бродяг под руководством своего повелителя Лозура. После небольшой стычки вы наконец-то узнаете истинную сущность Мандары, которая на самом деле является не кем иным, как кровожадной фейламией — вампиром, способным изменять свой облик. Выбравшись из переделки, заверните в домик крысолова. Возьмите там странное устройство и дождитесь следующего утра в одном из городских трактиров, а после бредите к главной рыночной площади, где вас должна встретить нищая старушка Лея.

Лея поведает о том, что сам глава Гильдии хочет встретится с вами в южном доке напротив храма Эфферда. Переждите, пока не наступит полночь, а затем идите к месту встречи с Лозуром. Вы будете приняты в братство, при одном условии: нужно будет достать список людей, прислуживающих враждебным пиратам. Вам предстоит выйти на человека по имени Адран Сихофф, который является связным агентом пиратов в Риве. Доберитесь до его дома, находящегося неподалеку от храма Травии. Если считать от скалы, то это самое первое здание, стоящее напротив реки. Поговорив с Адарном, установите за домом постоянную слежку, пока не опустятся сумерки ночи, и связной не отправится на очередную встречу со своими хозяевами. Проследите за ним, а после выломайте дверь, в которую вошел Адран. Для начала, постарайтесь быстро избавиться от друида, и тогда будет уже достаточно просто вырубить остальных недоброжелателей. Найденный свиток отнесите к Тарику. Где-то около полудня загляните на рыночную площадь. Похоже, что озверевшая толпа людей решила разделаться с несчастным Холберкандом. Обманув наивных простаков известием об атаке орков, побыстрей уносите ноги. Спасенный холберканд окажется не таким уж плохим существом, а точнее, помесью эльфийской и орочьей крови. Он отведет вас в свой дом, размещенный в нищей части города, которая в большинстве занята холберкандскими поселениями. Теперь настала пора выяснить, что же в действительности происходит с орочьими племенами, и попытаться уговорить холберкандов присмирить своих

агрессивных собратьев, как и просила жрица Травии в самом начале игры. Но в связи с некоторыми трениями по поводу присутствия людей внутри клана Гулека, вас попросят вернуться сюда только на следующее утро. На этом первая часть основного сюжетного действа подходит к концу.



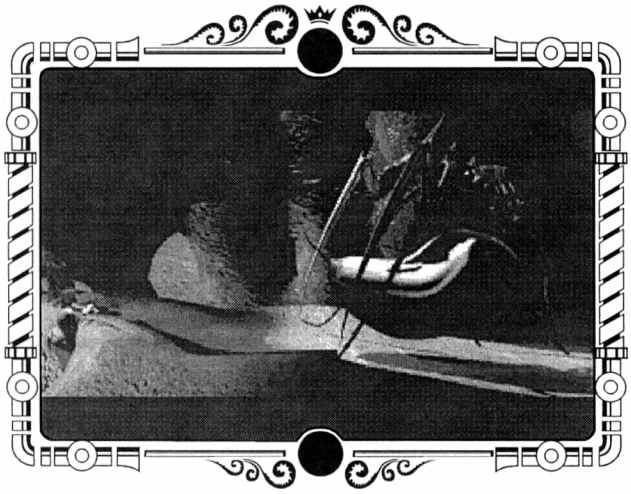
К вам приближается finita la comedia.

Прислужники Борбарада

Когда наступит условленное время, возвращайтесь к Ордо. У холберкандов случились крупные неприятности, какой-то отвратительный маг начал воровать собак и ставить на них ужасные опыты. Но на этом сумасшедший экспериментатор задумал не останавливаться и вместо собак решил перейти на холберкандских детишек. Пока не стало поздно, нужно остановить безумца, а свершать правосудие придется опять нашим героям. Не очень-то дружелюбный холберканд Хаффел все-таки согласился доставить вас в цитадель мага, запрятанную в дебрях проклятого острова. Прибыв на место, идите по пристани на восток, а после сверните в южно-западный проход и, дойдя до следующей дороги, остановитесь.

Осторожно заверните налево, а потом развернитесь и идите вдоль западной стены до поляны с гейзером. Если вы будете двигаться не вдоль стен, как это уже было сказано ранее, то у вас есть хороший шанс познакомиться с дьявольскими комарами, созданиями архдемона Борбарада. Эти комарики предпочитают под кровь своих жертв закусывать их сознанием, тем самым отнимая очки опыта. Так что держитесь от таких комаров подальше. Выйдите из поляны через северо-восточный проход, и передвигаясь вдоль полосы болот и моря, дойдите до моста с гигантскими воротами. Вам не удастся проникнуть во владения мага через центральные ворота, поэтому продолжите свой путь в южном направлении. Проходите через юго-западный проход с большой лужей посередине. Теперь развернитесь к зданию с деревянной дверью. Зайдите в сарай и откройте клетки с собаками, которых, к сожалению, придется перебить. Когда вы попробуете приоткрыть дверь в сад Торанора, виновника всей заварухи, вас остановит слуга мага. Расправьтесь с ним и проходите в сад. Опустошите грядки кудесника, а затем пройдите через мелкий кустарник в южной ограде. Разберитесь с местными лешими и взломайте замок ведущей в замок двери. Запишитесь и идите через комнату, тут вы встретите самого Торанора. Как бы вы ни пытались разговорить Торанора, вам все равно предстоит первый бой со злым магом. Когда ваша победа будет уже очевидна, маг превратится в летучую мышь и постыдно ретируется с поля боя. Выйдя из комнаты, сворачивайте в южный коридор. Взломав встретившуюся дверь, перебейте разбойников. Откройте закрытую дверь.

Никуда не сворачивая, идите по коридору до еще одной двери, за которой будет находиться личная комната мага. Возьмите со стола статуэтку собаки и ключ из сундука. Отправляйтесь к началу уровня и поворачивайте в коридор, стены которого украшены следами чьих-то когтей.



В траве сидел кузнечик,
забрызган свежей кровью.

При помощи статуэтки откройте дверь с собачьей головой. Оставьте слабейшего персонажа у спускового колеса и выберите сильнейшего для того, чтобы он первым опустился на нижний уровень здания. При выходе из подъемника на героя нападет странный скелет-воин, имеющий вместо глаз два синих бриллианта. Убейте его и спустите вниз остальную группу. На этом уровне вам придется посетить гробницы и перебить толпы нежити, а в конце концов добыть по паре красных, синих, зеленых и желтых бриллиантов. Теперь отыщите дверь с собачьей головой и вставьте туда по одному бриллианту каждого цвета. В дальнейшем вы можете открывать и остальные такие двери, но за ними будут только собакообразные статуи. Найдите и взломайте дверь с бронзовой выемкой посередине. Войдите в комнату и расправьтесь с нахальными зомби. Если дойти до конца коридора, то вы увидите еще одну статую, которая задаст вам такую загадку "**What is the truth?**", в ответ наберите выражение **blood washes fire cleans**. Получив достоверный ответ, статуя рассыпается в прах, а вы обнаружите сундук с кучей очень полезных вещей, среди которых в особенности хочется отметить волшебные латы. Идите назад и откройте деревянную дверь, за которой будет проход в верхнюю часть замка.

В первом коридоре слева расположена ловушка. Пол в конце коридора является иллюзией и если вы пройдете туда, то упадете в сад мага. Отыщите спальню и, обыскав ящики, найдите два письма, в которых упоминается, что маг и его подручные поклоняются могущественному демону Зла Борбараду. Подойдите к картине, и вас спросят "**Who am I?**", на что вы должны ответить **Borbarad**. Заходите в потайную комнату. На сундуке лежит сильное заклятие, ослабить которое можно, уничтожив стоящую неподалеку статую Борбарада. Достаньте из сундука странный ключ. Когда вы доберетесь до двери (открыв которую, вам придется сразиться с воином), запишитесь. За следующей дверью будет находиться ритуальный зал, где вам и предстоит последняя схватка с Торанором и его жуткими созданиями — полулюдьми-полусобаками. Хитрый маг спрячется посередине адской пентаграммы, поэтому достать его можно будет только при помощи боевых заклятий, метательного и стрелкового оружия. Но вначале вам предстоит бой с отвратительными собаковидными людьми. Постарайтесь сделать так, чтобы нападающие твари закрыли своими мерзкими телами ваших героев. Иначе герои, оставшиеся без такого прикрытия, могут попасть под магическую атаку Торанора. Когда некоторые из пресловутых защитников падут замертво, тем самым образуя брешь в обороне, тогда временно ослепите мага заклинанием **Lightning**. После того, как со всеми тварями будет покончено, приступайте к ликвидации Торанора.

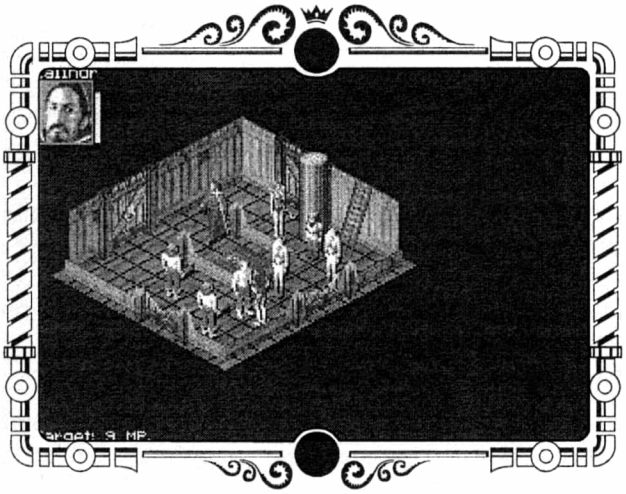
Похоже, одним нехорошим человеком стало действительно меньше, мелкую нечисть при этом, конечно, не учитываем. Волшебное снадобье, лежащее в пентаграмме, можно достать закли-

нанием **Motoricus**. Найдите библиотеку и загляните туда. Обыщите полки с книгами при помощи магии. Соберите все книги. На выход из библиотеки наложено заклятие, не позволяющее вам выносить большую часть книг. Найдите книги, 'разрешенные' к выносу. Для этого выделите одного персонажа и дайте ему одну книгу. Если он сможет выйти, вы можете забрать эту книгу; если нет, выкиньте ее. Повторите до тех пор, пока не проверите все книги (вы можете вынести всего три). Не продавайте их: эти книги являются амулетами, повышающими некоторые заклинания Демонологии, Доминации и крайне необходимое заклинание телепортации (трансверсалис). Вернитесь в комнату с пентаграммой. Поднимитесь по лестнице и, открыв дверь, идите на следующий уровень. Когда вы войдете в зал с каббалистским символом пятиконечной звезды в центре, из воздуха материализуется еще один колдун. Он будет находиться под впечатлением от ваших похождений, но, к своему глубокому несчастью, колдун не сделает из них соответствующего вывода и, вызвав парочку склизких духов, атакует вас.

Концепция боя предельна проста — сразу же вырубаем главного супостата заклятием **Lightning**, а затем отборными силами обрушиваемся на призраков и отсылаем последних обратно в ад. Окружаем ослепленного противника кольцом из четырех героев, что равносильно для него смертному приговору. Одержав очередную викторию, поочередно заходите в любую из трех оставшихся дверей. Ответ на вопросы, которые зададут вам запертые двери, будет везде одинаков **flame**. Во всех трех случаях вам будет нужно перебить элементалей огня, охраняющих сундуки. Когда вы выгребете содержимое из последнего сундука, тогда при возвращении через портал герои телепортируются в обитель повелителя обоих волшебников. Найдите комнату с большой гробницей, где вам попутно придется завалить мерзкого тролля. После того, как ваши персонажи одолеют тролля, перед вами предстанет Пергор, лорд Антрата или, короче говоря, хозяин всей неспокойной вампирской братии, которую вы успешно завалили по дороге на эту аудиенцию. Расправьтесь с Лордом Вампиров, и тот превратится в летучую мышь и спрячется в большой каменный гроб. Чтобы открыть крышку гроба, вам придется собрать мозаику из рассыпавшегося рисунка. После того, как последний фрагмент картины будет положен на свое место, вы можете со спокойной совестью выбираться из вражеского логова через зеленый портал, расположенный неподалеку от спальни вампира. Идите обратным путем к ожидающей вас лодке и возвращайтесь в Риву.

Судья Боспер или герои в бегах

Посетите селение Холберкандов. Теперь, когда злой маг мертв, холберканды поведают вам историю о странном подарке верховному вождю орков. Некий торговец умудрился передать эти дары через маленькую холберкандскую девочку, а после того как раз и начали происходить все настоящие странности с орочьими племенами. Посетите магазинчик Горма Голдречта, нашего усердного купца. Магазин соседствует с домиком картографа, так что по поводу его нахождения у вас не должно возникнуть особых проблем. Похоже, что торговец явно напуган происходящим, и только после небольших экзекуций с кухонным ножом, Горм выдает своего нанимателя. Выясняется, что в этом грязном деле замешаны сами городские власти, а конкретно — главный судья Ривы Боспер Джарнуг. Походите по городу и поспрашивайте у горожан о судье Боспере. От Тарика вы узнаете, что несколько лет назад судья умирал от жутких спазмов тела, но затем, неизвестно как, умудрился выздороветь. И главное в этом то, что болезнь



Ограбление погреба зажиточного крестьянина.

не могли вылечить даже лучшие маги и лекари, причем никто из них даже не мог назвать источник исцеления. Поговорите о болезни судьи с местными целителями. Походите по городу, и в какой-то момент вас найдет Тарик. Он сообщит, что с вами хочет увидеться любовник судьи Малмодир Елин, который, видимо, решил покаяться и пролить свет на закрученный водоворот событий. Встреча будет назначена в трактире **Harbour Maid**, после того как наступят сумерки. Но встрече не будет суждено состояться, а вас подставят и утащат на борт корабля "Невеста Ветров".

Не подписывайте договор, а когда вас оставят одних, пробейте стенку в стене и перелазьте в следующую каюту. Попутно осматривайте сундуки, пожитки матросов ,и вы, наверняка, найдете немало магических артефактов, а потыкавшись в одной из кают на этом уровне корабля, обнаружите ранее реквизированные вещи. Но сейчас оставьте каюту и выходите в коридор. Здесь же вы повстречаете корабельного юнгу по имени Яанн. Парень намерен сбежать с судна, но он не сможет решиться на столь рискованное предприятие без вашей поддержки. Возьмите его с собой и найдите выход на верхнюю палубу. Но перед выходом на людную палубу, раздобудьте для всех ваших персонажей по одной веревке. Кроме того, постарайтесь повысить их силу: от этого зависит их умение плавать. Бегите к корме. Когда вы начнете тонуть, выкиньте бесполезные и тяжелые предметы. Персонаж остается на плаву, если имеет 12-13 очков движения (это зависит от силы персонажа), если меньше — необходимо что-то бросить (но как всегда, душит жалость). Залезьте в лодку, и герои поплывут обратно в Риву. Доберитесь до домика холберканда Ордо, где вас будет поджидать еда и бесплатный ночлег. Отдыхайте до тех пор, пока все персонажи полностью не восстановят свои силы. Теперь отправляйтесь на главную рыночную площадь. Здесь вы столкнетесь с большой неприятностью. Кто-то разделался с 'голубым' другом судьи, и убийство повесили, конечно, на наших ослов. Но из-за нехватки улик судья Боспер вынужден отпустить вас восвояси. Пока персонажи еще маются на свободе, идите к торговцам и приобретите новые доспехи и оружие, часть которого вы, наверняка, посеяли во время спешного бегства с корабля. Когда с экипировкой будет закончено, возвращайтесь в дом Ордо и ждите следующего утра. Идите к рынку ,и вы вновь столкнетесь с Тариком. Тарик сообщит, что против вас выдвинуто новое обвинение в убийстве старого знакомого торговца Горма. Но Лозур, глава Воровской Гильдии, нуждается в вашей помощи и по этому поводу приглашает вас в его главное убежище. Заходите в ближайший храм и спускайтесь в старые канализации. Найдите штаб-квартиру Гильдии, и Лозур расскажет вам о сложившихся неприятностях. Оказывается, что Мандара все еще продолжает свирепствовать в канализационных шахтах, от чего сильно пострадала численность Гильдии.

“Из Ливерпульской гавани всегда по четвергам...”

В этом сложном задании вас будет сопровождать Лея. Да, та самая нищая старушка, которая уже не раз встречалась на вашем пути. В действительности же, Лея вовсе не старая, а совсем юная особа с большими актерскими способностями. Направляйтесь в открывшийся проход и, отыскав железную дверь, заходите в логово Мандары. Оставьте у рычага одного из своих персонажей, а затем, пройдя через поднятую решетку, нажмите на еще одно рычажное приспособление. Тут на оставленного героя найдет необъяснимый страх, так как мимо него прошмыгнула не кто иной, как сама виновница заварухи. Идите через фальшивую стену и проверьте встречные двери, за которыми находятся небольшие погреба. В одной из таких узниц вы найдете крысолова, который на данный момент находится в отключке. Откройте оставшиеся решетки и идите к апартаментам вампира. Для начала зайдите со стороны западного входа. Загляните за вторую по коридору дверь и обыщите находящийся там сундук. Возьмите магический лунный фонарь. В этот момент Лея нападет на след Мандары и таинственно исчезнет. Проверьте соседний шкаф, и вы обнаружите немало прекрасного оружия. Теперь направляйтесь в следующую часть подземного логова. Идите в сторону запада и, не доходя до фальшивой лестницы, сверните налево. Добравшись до комнаты с большим письменным столом, реквизируйте оттуда маленький ключ и антигипнотиум, отведав который, персонажи становятся временно неуязвимыми против гипноза коварной фейламии. Используйте антигипнотиум на ваших героях и направляйтесь в спальню Мандары. Достаньте из сундука серебряное кольцо и браслет. Оденьте их на одного из героев, и он сможет пройти сквозь магическое зеркало. Оказавшись в потайной комнате, развернитесь и откройте найденным ранее ключом сундук. Когда вы возьмете и установите кристалл в волшебном фонаре, тогда Мандара нападет на оставшихся персонажей. Появившись в зеркальном лабиринте, зажгите свой фонарь, и от ужасной фейламии останется горстка пепла. Теперь можно вернуться в Гильдию Воров. Обрадованный Лозур поведает вам о еще одной партии путешественников, которые были схвачены и заключены в глубоких подвалах замка, находящегося под ведомством поборника справедливости, судьи Боспера. Но злобный судья, по всей видимости, потерпит очередную неудачу, так как бродягам удалось отыскать тайный проход, ведущий в подземелье замка. Но, чтобы пробраться к этому проходу, вам придется одолеть водного дракона. Вход в крепость будет расположен неподалеку от логова печально известной Мандары. Вызвав большой шум своим появлением, чешуйчатая тварь не сможет показать столь же завидую силу и не устоит против ваших стрел и магических молний. Теперь путь в замок свободен. Поднявшись по извилистой лестнице, осмотрите стены и откройте потайную дверь. Развернитесь и идите на юг. Обогнув выступ в стене, продолжайте двигаться в южном направление, пока не дойдете до поворота налево. Сверните в него и откройте первую дверь слева. Зайдите в камеру пыток и поднимитесь по

Все окна и двери закрыты. Чего они боятся?

небольшой лестнице наверх. В тот же момент в комнату войдут пять весьма недружелюбных воинов, волоча за собой старого волшебника.

Вот здесь и начнут происходить всякие странности. После того, как волшебнику засунут в нос паразита, похожего на червяка из Гномьих Рудников, ваш отряд нападет на мерзавцев. Перебейте мучителей старика — наш подопечный придет в себя и, даже толком не поблагодарив за спасение, поведает вам о новом задании. Окажется, что спутники Рохезал запрятаны за стальной дверью с мудреным замком, открыть который можно только специальным ключом, а тот висит на шее у капитана охраны. Возвращайтесь к начальной локации и уже оттуда идите в восточный коридор. За третьей дверью будет находиться комната капитана. Убейте его и снимите ключ-талисман. После чего идите и освобождайте остальных магов. Они также не будут рассыпать слова благодарности, и их предводительница попросит раздобыть три магических урны, о местонахождении которых может рассказать местный повар. Но вот только интересно, откуда все-таки, сидя за решеткой, волшебница достала столь любопытную информацию, и стоит ли вообще доверять Рохезалу, у которого в голове сидит и здравствует странный паразит? Или это недоработанная сюжетная линия? Ответа на этот вопрос вам, наверное, не придется узнать, но зато сбегать за урнами придется наверняка, иначе старый маг не захочет покидать крепость и тем самым не выпустит вас обратно. Отыщите спальню повара, размещенную по соседству с комнатой для прислуги. Обратите внимание на кровать. Окажется, что ныне усопший Малдомир Елин был не единственным любовником судьи, и вам только останется рассказать об этом мастеру поварешки. Повар, конечно, ошивается на кухне, находящейся неподалеку от ворот в замок. Идите туда, и предварительно запугав, допросите извращенца. Отправляйтесь в южную часть крепости и отыщите там апартаменты судьи. Залепите дырки в стене напротив двери в комнату судьи. Загляните в ящик стола и возьмите ключ. Зайдя в следующую комнату, разделайтесь с боевым огром. Похоже, что судья не обделяет вниманием и остальных братьев по разуму. Отодвиньте сундук и достаньте из тайника три заветных урны. Идите к выходу из замка.

Королева червей

После спасения магов все ваши единомышленники соберутся в главном убежище Гильдии. Рохезал Наковальня, величайший из всех кудесников Аркании, расскажет о страшном бедствии. Несчастье пришло вместе с волшебными урнами, в которых были запрятаны адские создания могущественного демона Борбарада. Судья Боспер, по своему несчастью, открыл одну из урн, и попал под влияние паразита. После чего, околдованный судья попробовал одурманить орочьих вождей, что у него с успехом и получилось. За всеми этими действиями стоит

королева червей — большая матка, со смертью которой закончится и существование всех паразитов. Но отыскать местоположение последней и справиться с ее злыми чарами является весьма усложненной задачей, и существенно помочь сможет только магический посох Борбарада, лежащий в одной из кают корабля Вечерняя Звезда. Но вот только одна загвоздка — корабль давно потонул и лежит на дне глубокой гавани.

Когда маги будут готовы телепортировать вас в подводное царство, помните, что время вашего пребывания по водой весьма ограниченно. Идите на север. Внезапно герои подвергнутся нападению со стороны никсов, местных русалок. Перебейте обнаглевшую толпу и продолжайте свой поход в том же направлении. Через несколько шагов вы вновь столкнетесь с русалками, но на этот раз не атакуйте последних. Проследуйте за никсами к подводному королю. На самом деле, никсы окажутся весьма миролюбивым народом. Хотя один никс по имени Делфо сошел с праведного пути и начал нападать на представителей подводной фауны. Все было бы хорошо, но примеру этого негодника последовала большая часть прогрессивной молодежи. Добрый король пустит слезу и потребует от вас обещание подавить восстание, для чего нужно просто уничтожить бочки с вином, делающего никсов агрессивными. Нет ничего проще. Выйдите из дворца и направляйтесь на восток, пока не доберетесь до подводного основания каменной башни. Здесь поверните на север и, дойдя до стены обвалившегося строения, идите на восток к дому с хищным растением. Избавьтесь от плотоядных щупалец и проверьте крайний левый угол в восточной стороне. Так вы обнаружите вход в прибежище восставших никсов. Пробирайтесь по затопленному зданию. В последней комнате вы найдете обнаглевшего Дельфо и его приспешников. Когда последний из никсов представится своему подводному богу, тогда откройте оставшуюся дверь и спуститесь в винный погреб. Разбейте все бутылки и возвращайтесь к королю никсов. Обрадованный король отдаст вам особое приспособление, являющееся частью ключа к корабельным дверям. Отправляйтесь на восток и отыщите затонувший корабль, лежащий чуть далее руин. Заберитесь в корабль через большую пробоину. Подведите героев к двери, находящейся палубой выше. Снимите с одного из персонажей его свинцовую обувь, и тот сможет всплыть и провести отряд внутрь. Найдите в комнате волшебный кристалл. Теперь, чтобы открывать разноцветные замки, с помощью кристалла перекрашивайте ключ в соответственные цвета. Доберитесь до кормы — и вам придется сразиться со стражами посоха. Но самих элементалей воды убить невозможно, и поэтому вашей целью будет сундук: если вы доберетесь до него — все противники исчезнут.

Как только герои одержат верх, вас постигнет большое разочарование. Сундук-то будет пуст. Отправляйтесь к королю никсов, и тот отдаст вам заветный посох. Но вот проблема, его дочка Зорка влюбилась в одного из героев. Решайте сами, хотите ли вы потерять отважного бойца или разбить сердце несчастной русалке. Так или иначе, возвращайтесь на открытое водное пространство и снимайте свинцовые башмаки. Благополучно прибыв на поверхность, вы получите новое задание. Нужно будет добраться до дома знахарки Квении, расположенного у входа в район Холберкандов, и попросить последнюю расшифровать магические руны, начертанные на посохе Борбарада. Решите эту задачу и возвращайтесь в Гильдию. Дождитесь, пока не будет вырыт ход в подземелье, где и находится логово королевы червей. Собрав всю свою магическую мощь, Рохезал и его спутники смогут ослабить защитные заклинания, окружившие некое подобие улья, в котором и происходит рождение паразитов. После чего под действием заклятия Рохезала герои будут уменьшены до размеров червей, что позволит им проникнуть в улей и попы-

таться убить матку. Как только вы попадете в улей, идите за червем, несущим яйцо. Двигайтесь на запад, а потом на юг. Когда ваши герои столкнуться с червем, убейте его при помощи заклинания **Bambaladam**. Заберите яйцо и соберите неподалеку несколько деревянных сучков. Походите по небольшим залам и найдите камни, лечебные грибы, паутину и отравленные иглы, взятые с омерзительного слизня. В одной из пещерок будут находиться жало, заменяющее меч, и щиток жука, представляющее подобие щита, но эти вещи охраняются несколькими богомолами, парочкой жуков и пауков. Разыщите вышеперечисленные предметы, и вы значительно облегчите остальное прохождение. Если совместить сучок и паутину, то вы получите отличную рогатку. Когда вы отыщете комнату, наполненную белыми и синими червями, тогда после того как паразиты будут перебиты, лезьте в небольшой проход в стене. Прокатившись по узкому туннелю, вы окажетесь на следующем уровне улья. Далее персонажам предстоит пройти одно из трех испытаний на страх. Выберите тест с огнем и попытайтесь пройти его одним из лучших героев. Продолжайте свой путь, и вы наткнетесь на двух сражающихся червяков. Пройдите за ними и, расправившись с паразитами, осмотрите пещеру. Возьмите клешни и жучиную броню, а также стебли молодого бамбука. Выйдя обратно, направляйтесь в западный коридор. Дальнейший проход будет закрыт сильнейшим заклинанием Борбарада. Ответьте на вопросы так, как поступили бы настоящие герои, и заклинание спадет. Войдите в зал, и вы перенесетесь в лабиринт Королевы. Выбраться из лабиринта достаточно просто, только при этом главное — не забывать почаще поглядывать на карту. Доберитесь до выхода и вернитесь обратно на предыдущий уровень. Приподнимите фальшивую стену при помощи флейты, сделанной из бамбука, жала и клешни. Избавьтесь от красного червя и, использовав флейту, откройте еще один проход. Попав в зеркальную пещеру, отделите от отряда одного героя. Когда этот герой сделает шаг вперед, его атакует зеркальный двойник. Желательно, чтобы данный персонаж обладал магическими способностями и хорошо владел заклинаниями контроля над жертвой, иначе бой может затянуться и через некоторый промежуток времени на помощь двойнику придет еще один такой же. Одолейте противника, и путь к усыпальнице Королевы будет открыт. Вам осталось лишь расправиться с финальным монстром игры. Гигантская матка, властелинша и прародительница всех червей, отнюдь не является легкой добычей, а, наоборот, весьма непобедимым паразитом. Довольно болезненными для Королевы оказываются заклинания **Fulminictus** и **Ignifaxus**. Забейте злобное порождение Борбарада, и магическая сила демона будет разрушена, а черви, потеряв королеву, умрут и освободят свои жертвы. Воспользуйтесь талисманом и выберитесь наружу. Игра закончится на том, что вас горячо поблагодарят за проделанную работу, орочья опасность будет ликвидирована, но повешенные на героев обвинения в убийстве не будут сняты, и ваши приключения, наверняка, продолжатся в следующей части игры.

NPC — компьютерные персонажи

Во время путешествий по землям Аркании к вашему отряду будут прибиваться различные компьютерные персонажи или, попросту говоря, новые компаньоны, действия которых приурочены к сюжету игры, либо для дальнейшей помощи при прохождение сложных заданий:

Stipen (Стипен) — парень должен пройти вступительный экзамен в магическую школу. При первой встрече попросит у вас помощи в решении нескольких легких головоломок. Заманчивой наградой за успешное прохождение будет волшебный щит. Когда вы пройдете этот квест, Стипен покинет отряд.

Thorgrim (Зоргрим) — отважный гном по имени Зоргрим является неутомимым искателем приключений. Услугами Зоргрима можно будет воспользоваться сразу же после разборок с самозванцем-гробовщиком. Зоргрим живет в небольшом доме в центральной части Ривы. Зоргрим будет периодически вступать в ваш отряд до тех пор, пока вас не оклевещут в странных убийствах.

Mandara (Мандара) — женская особь древней расы чудовищ — фелаймий. В свое время присоединится к персонажам в качестве гида по заброшенным канализациям Ривы.

Yann (Яанн) — несчастный сорванец, поневоле оказавшийся на корабле "Невеста Ветров". Молодой юнга преследует единственную цель — сбежать с судна. Его последняя надежда в этом рискованном предприятии — попасть в вашу команду и как можно быстрей удрать.

Eleana (Лея) — опытная воровка занимает далеко не последнее место в Гильдии Воров. Она хорошо знает город и его окрестности, поэтому Лея поможет вам в миссии против ужасной Мандары.

Zorka (Зорка) — дитя моря и дочь подводного короля. Русалка Зорка будет сопровождать вас на протяжении подводных путешествий.

Основной список вооружения

Существуют создания, иммунные к обычному оружию. Их способно поражать только магическое. Меч и лук Атериона и **Dragon Slayer** способны поразить любое существо в мире Аркании. О специализации оружия рекомендуем поговорить с кузнецами: они дадут вам много полезных советов.

Оружие	Наносимые повреждения	АТ(П)	РА(П)	Вес
Мечи				
Short Sword (короткий меч)	3~8	0	-1	40
Sword (меч)	5~10	0	0	80
Мечи				
Sword (Black, из гномьих шахт)	5~10	0	1	80
Магические				
Sword of Atherion (дельфийский меч Аркания 2)	6~11	3	-1	80
Sword (обычный по виду, из башни мага, убийца нежити)	5~10	2	0	80
Evil Sword (орочья пещера Аркания 2, -1 движение)	5~10	0	0	80
Двуручное оружие				
Rondracomb (рондракомб)	4~14	-2	-2	150
Bastard Sword (меч-ублюдок)	6~11	-1	-2	140
War Axe (боевой топор)	6~16	-1	-4	150
2-nd Hand Sword (двуручный меч)	6~16	-2	-3	160
Tuzaklan (тузакиан)	7~12	-2	-2	135
Magic 2-nd Hand Sword (пещеры гномов)	6~16	0	0	90
Dragon Slayer (убийца драконов, алебарда - 3* по драконам Аркания 2)	4~9	-2	-4	150
Колющее				
Knife (Нож)	1~6	-3	-4	10
Obsidian Dagger (обсидиановый нож)	1~6	-2	-3	30
Dagger (кинжал)	2~7	-2	-3	20
Hv.Dagger (тяжелый кинжал)	3~8	-1	-2	30

Оружие	Наносимые повреждения	АТ(П)	РА (П)	Вес
Колющее				
Mengbular (кортик)	2~7	-3	-4	20
Pike (пика)	4~9	-1	-4	150
Epee (шпага)				
Rapier, Foil (рапира)	4~9	0	-1	35
Trident (трезубец)	4~9	0	-3	90
Wolf Knife (волчий нож)	4~9	0	-1	50
Catchogre (нож-крюк)	3~8	-2	-3	30
Топоры				
Skraja (скрейджа)	4~9	0	-2	90
Hatchet (топорище)	4~9	0	-3	120
Halberd (алебарда)	5~10	-1	-3	150
Orc Hook (орочий крюк)	6~11	-1	-3	120
Прочее				
Whip (хлыст)	1~6	0	-6	60
Оружие				
Дубина	2~7	-1	-3	60
Saber (сабля)	4~9	0	0	60
Grain Flail (цеп)	3~8	-2	-3	100
Sickle (серп)	3~8	-3	-4	30
Scythe (коса)	4~9	-3	-4	100
Seal Slayer (убийца котиков)	4~9	0	0	70
Mace (палица)	5~10	0	-2	110
Silver Mace	5~10	0	-2	110
Kunchomer (ятаган)	5~10	0	-1	70
Double Kunchomer (двойной ятаган)	7~12	-2	-4	150
Babak Bully (бабак булли)	6~11	-1	-2	120
Cutlass (абордажная сабля)	4~9	0	-1	70
Orc Sabre (орочья сабля)	5~10	-5	-5	100
Gruuf Shark (орочий боевой молот)	7~12	-2	-4	180
Morning Star (моргенштерн)	6~11	-1	-3	120
Warhammer (боевой молот)	5~15	-2	-4	150
Golupilion (голупион)	6~21	-3	-4	240
Sledgehammer (гномий молот (шахты гномов))	5~10	2	-4	150
Луки				
Short Bow (короткий)	4~9	0	0	50
Light Short Bow (легкий короткий лук)	5~10	0	0	18
Long Bow (Длинный)	5~10	0	0	30
Light Long Bow (легкий длинный лук)	6~11	0	0	28
Extra Light Long Bow (сверхлегкий лук)	9~14	0	0	20
Crossbow (арбалет)	7~12	0	0	200
Hv. Crossbow (тяжелый арбалет)	8~13	0	0	220
Bow of Atherion (эльфийский лук, Аркания 2)	7~12	0	0	30
Древковое				
Magic Wand (магический посох)	2~7	0	-1	70
Spear (копье)	4~9	0	-3	80
Quaterstaff (посох)	2~7	0	-1	70
Метательное				
Throwing Dagger (метательный нож)	1~6	-3	-4	10
Shurikan (сюрикен)	2~7	0	0	15
Francesca (Метательный топорик)	4~9	-1	-4	60
Trowing Axe (метательный топорик)	4~9	-1	-3	120
Cutting Tooth (кусающий зуб)	5~10	0	0	50
Born Thorn (орочий метательный нож)	3~8	-1	-3	30

Betrayal at Antara

Предательство в Антаре

Издатель	**Sierra on line**
Производитель	**Sierra on line**
Год выпуска	**1997**

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Операц. система	**только W95**
Объем	**3CD/1CD**
Графика	**высокое разрешение**
Ролики (Animations)	*используются исчезающе редко*
Задние планы	*больше рисованные чем синтезированные*
Оперативный 3D синтез	*постоянно при путешествиях*
Управление	*клавиатура и мышь*
Особые требования	*желателен мощный компьютер*

РЕЙТИНГ

Суть игры	*исследование мира и сюжета, местные интриги главная задача выясняется по ходу игры*
Мир игры	*классический фэтези-мир, скорее реальный, чем игрушечный, хотя хватает и явно надуманных элементов*
Тип игры	*почти классический ролевик с пошаговыми сражениями*
Атмосфера игры	*героическая, весьма релистичная*

Графика	*достаточно хорошо*
Звук	
атмосфера	*не слишком гениально*
музыка	*очень неплоха*
шумы, эффекты, голоса	*более менее*
Концепция	*почти совершенна*
Заставка	*практически отсутствует*

Оригинальность	
на сегодня	*практически никакой*
на момент появления	*практически никакой*
кроме игр той же серии	*очень высокая*
Сюжет	
игровой мир	*вполне гениальный*
предистория	*великолепно проработана*
вживаемость в процесс	*полнейшая*
набор вооружений	*очень неплохо*
общее впечатление	*очень хорошее*
Жестокость	*практически нет*

Гениальная проработанность мира. Прекрасная концепция предшественника – Betrayal at Krondor – перенесена практически нетронутой, ничто не испорчено.

Зато и никаких кретаивных положительных идей нет. Явно устаревшее ядро игры, отсталость реализации. Игра все же хуже предшественника. Наличие багов, хотя на фирменном сервере и доступен патч.

Прекрасный высококачественный ролевик для каждого любителя и особенно для любителя Betrayal at Krondor. Но не ждите ничего особенно сверхъестественного и ошеломляющего

общий рейтинг

Пора в путь-дорогу.

Введение

Игра Betrayal at Krondor вышла в 1993 году и мгновенно завоевала все возможные награды. Ее сюжет, ее идеология, ее графика, ее система боя оказались на тот момент, пожалуй, самыми лучшими из возможных в играх с 'пошаговым' боем. Конечно, в играх с примитивными сражениями (типа Lands of Lore, Daggerfall, Might and Magic) можно достичь гораздо более впечатляющего качества графики... Но ведь мы сейчас говорим о CRPG, а не об аркадах и не о красивых мультиках! Кроме блестящих идей разработчиков, большую роль в успехе Betrayal at Krondor сыграло участие в проекте профессионального автора фэнтези Раймонда Фейста (Raymond Feyst), который написал сценарий игры, а также участвовал в проработке отдельных сюжетов и даже предоставил для использования в игре Мидкемию — мир, в котором разворачивается действие его книг ("Magician", "Silverthorn", "Darkness at Sethanon"...)

Естественно, почти сразу после выхода игры фирма Sierra заявила о том, что готовится продолжение. Правда, эти разговоры довольно долго так и оставались разговорами. Фейст разорвал связи со Sierra и присоединился к 7th level (и сейчас участвует в разработке "настоящего продолжения" — Return to Krondor). Ну, а Sierra, оставшись без автора, была вынуждена потратить время на "изготовление" совершенно нового мира — Антары. И вот теперь, наконец-то, игра появилась на прилавках магазинов. Конечно, ее графическая оболочка несколько отстала от требований настоящего времени — это все тот же Wolfenstein 3D/Doom, выдающий от силы пять-шесть кадров в секунду на хорошем "пентиуме" (хотя вообще-то в играх такого типа скорость смены кадров совершенно непринципиальна...). Но не в графике дело. Идеология Betrayal at Krondor сохранилась практически неизмененной, а размер мира вполне сравним с размером Krondor и даже превосходит его. И, заметьте, огромные миры Betrayal at... — это не однообразные, полуслучайно сгенерированные миры, как в играх, подобных Daggerfall, Diablo и Ancient Domains of Mistery. На каждом шагу вам будут попадаться новые персонажи, новые поручения... и новые враги. Минимальное время прохождения игры даже "с полным солюшеном" — неделя-полторы. Интересно? Ну так вперед, приступайте!

Устройство игры

Для удобства игрока (и программистов) сюжет Антары поделен на девять глав. В каждой главе цель похождений наших героев будет четко определена (например, в первой главе вам нужно будет добраться до Панизо): это главное задание всегда выводится в левом нижнем углу главной карты. Более того, как правило, герои будут иметь хотя бы минимальное представление о

том, как они могут достичь этой самой цели. От вас требуется всего лишь направлять их туда, куда им хочется, и убивать тех, кто помешает этому движению.

Политическая карта далекого мира.

На случай, если основного задания вам покажется мало, в городах Антары ваши герои наверняка повстречаются с горожанами, которые захотят облагодетельствовать их каким-нибудь заданием. Если вы согласитесь и выполните его, то благодарный горожанин наверняка вытащит из подвала какой-нибудь ненужный предмет (поцарапанный щит, бутылочку с магическим зельем...) и подарит его нашим страдальцам. Но не стоит отказываться от этих заданий: во-первых, любая тренировка полезна, во-вторых, из-за лени можно пропустить что-нибудь действительно ценное. Например, лучший меч в игре, **Everedge**, достанется нашим героям именно в качестве награды за подобное дополнительное задание (которое, кстати, вовсе не является самым интересным или самым сложным).

Когда вы, рано или поздно, доберетесь до того места, на котором глава закончится, вам покажут небольшое слайд-шоу, описывающее дальнейшие события, и переведут в следующую главу. На самом деле, вовсе не все главы заканчиваются выполнением именно того задания, которое было вам выдано в начале. Жизнь — непредсказуемая штука: пойдешь, бывало, принцессу спасать, а тебя вдруг хватают, жестоко избивают и сажают в тюрьму... А то, глядишь, и еще чего-нибудь похуже.

В каждой главе вы будете управлять командой, состоящей из нескольких героев. В первой, второй, третьей, восьмой и девятой главах это будут Арен, Уильям и Каэлин, в четвертой и шестой — Арен и Уильям, в пятой и седьмой — Каэлин и Рааль. Ну, а ваше дело простое — провести их от начала до конца главы.

Устройство карты

Большая карта Антары разделена на множество маленьких карт (в отличие от Betrayal at Krondor, в котором была только одна большая карта). Когда вы смотрите на карту местности, вы видите именно эту маленькую карту и стрелочку, которая указывает ваше местоположение на ней (и направление, в котором вы движетесь). Поскольку деление большой карты на маленькие не меняется от игры к игре, мы будем часто ссылаться на них ("этот сундук лежит в левом нижнем углу экрана карты к северу от города...").

К сожалению, настоящей свободы перемещения у вашей команды обычно не будет. Героям придется перемещаться по узкой (или не очень) полоске земли, ограниченной с двух сторон какими-нибудь природными преградами (морями, непроходимыми лесами, болотами, горами...)

У самой границы этих преград (то есть у склона гор, у берега моря...) особо хитрые граждане Антары обычно ставят сундуки и прячут в них свои сокровища. Так что, если вы хотите отыскать все секреты на своем пути, постарайтесь обойти все границы.

Способности героев

Как и в любой другой **CRPG**, боевая мощь героев Антары определяется несколькими числовыми параметрами (а также "крутостью" их боевой аммуниции — мечей, доспехов, ожерелий и так далее). Эти параметры могут увеличиться каждый раз, когда вы применяете соответствующую способность вашего героя (произойдет это или нет, зависит исключительно от воли случая). В каждой главе игры есть определенный максимум, до которого могут развиваться способности (скажем, в первой главе это 40%). Впрочем, они могут подняться и выше, если вас будет тренировать опытный человек (обычно такие тренеры обучают вас в награду за какое-нибудь выполненное дополнительное задание и поднимают одну или несколько способностей на несколько процентов). Поэтому имеет смысл сперва увеличить свои параметры до максимума, и только затем идти к тренерам.

Ваши герои будут все время активно пытаться повысить свои способности. Одновременно они могут тренировать до пяти различных умений. Само собой, чем больше разных вещей вы пытаетесь узнать, тем медленнее пойдет ваше обучение. С другой стороны, если вы попытаетесь учиться только одному предмету, то скорость обучения увеличится не в пять раз... Здесь есть своя "золотая середина": мы рекомендуем вам изучать 3-4 способности одновременно. Или, если вам лень заниматься подобными мелочами, предложите компьютеру самостоятельно управлять программой обучения ваших героев, включив **Auto skill allocation**.

Итак, вот список возможных способностей :

Melee — умение наносить удары по противнику. Влияет на вероятность попадания.

Defence — умение защищаться. Влияет на вероятность попадания ПО ВАМ.

Характеристики героев.

Archery (только воины) — умение стрелять из лука.

Assessment — умение оценить противника. Влияет на количество показанных параметров при оценке.

Repair — умение чинить доспехи и оружие. Влияет на то, сколько процентов годности предмета будет восстановлено за одну попытку ремонта (повторить ее вы сможете только тогда, когда этот процент годности уменьшится после битвы).

Haggling — умение торговаться. Влияет на цены в магазинах.

Stealth — умение передвигаться незаметно в тени. Влияет на шанс партии застать врагов врасплох.

Scouting — способности разведчика. Влияет на шанс распознать засаду.

Gambling — умение играть в карты (и выигрывать!) Влияет на шанс победить в карточной игре.

Lockpicking — умение вскрывать замки. Влияет на шансы открыть замок отмычкой и снять ловушку с сундука.

Foraging — способность найти и выкопать минералы в шахтах. Кроме того, позволяет использовать удочку на воду и поймать рыбу.

Spellcasting (только Арен) — умение собирать в себя ману и манипулировать магической энергией. Время, посвященное этому умению, распределяется между магическими науками так, как вы укажете на соответствующем экране.

Spell accuracy (только Арен) — умение направлять магическую энергию. Влияет на шанс Арена попасть по врагу некоторыми заклинаниями, действующими на расстоянии.

А эти параметры невозможно тренировать, но они будут увеличиваться сами с течением времени:

Stamina — "силы" персонажа как противоположность усталости, выносливость. Когда он получает повреждения от врага, яда, голода или тратит жизненные силы на магию, уменьшается **Stamina**. Если этот параметр падает до нуля, все повреждения списываются со здоровья персонажа. У усталого или побитого персонажа все параметры уменьшаются пропорционально повреждениям — так что не удивляйтесь, когда Арен "в одном хите" не сможет попасть посохом даже по жалкому бандиту!

Health — здоровье персонажа. Когда оно падает до нуля, персонаж теряет сознание. Некоторые заклинания влияют напрямую на здоровье (то есть оно уменьшается, даже если **Stamina** еще не равна нулю).

В **RPG** состояние персонажа измеряется в 'хитах' (например : "моя огненная стрела ударила его на 15 хитов"). Стамина и здоровье вместе составляют запас хитов персонажа, который показывается, например, рядом с полоской состояния на экране 'отдыха на привале'.

Range — число клеток, на которые персонаж может передвинуться, когда ход перейдет к нему. Этот параметр никогда не увеличится дальше начального значения, но у раненых персонажей он временно уменьшается.

Strength — физическая сила. Влияет на размер повреждений, которые персонаж наносит своим врагам с помощью оружия.

Интерфейс во время передвижения по стране

Вы можете передвигать свою команду по стране с помощью стандартных клавиш управления курсором (↑ и ↓ — передвижение вперед и назад, ← и → — поворот, Home и End — скольжение влево и вправо). Кроме того, в верхней части экрана обычно выводится панель, на которой находятся иконки, позволяющие предвигаться с помощью мыши. Вы можете убирать и восстанавливать эту панель, “кликая” на соответствующую иконку над нею.

Для того, чтобы зайти в дверь какого-либо здания или поговорить с каким-нибудь существом, стоящим посередине дороги, просто щелкните на них левой кнопкой мыши. Возможно, после

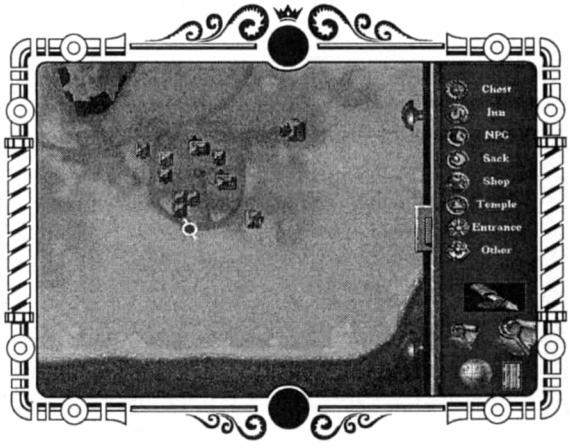
Возможно, здесь можно будет передохнуть.

этого появится большая картинка (на весь экран), на которой вы сможете выбрать щелчком мыши еще какой-нибудь объект (завсегдатая в таверне, дом в городе...). Кроме того, на некоторых таких экранах есть 'завалившиеся' предметы (деньги, мечи, щиты...), которые вы сможете 'схватить' и 'протащить' к себе в карман. Почему бы и нет — если никто не видит!

Если вы переведете мышь в нижнюю часть экрана, внизу появится 'панель управления героями' (если вы хотите, чтобы она занимала нижнюю треть экрана постоянно, как в Betrayal at Krondor, включите **control panel lock** в меню управления игрой). Из этой панели вы можете перейти на экран с содержимым сумки одного из трех героев (левый щелчок мыши на портрет героя), на экран со способностями героя (правый щелчок) или выбрать одну из шести иконок управления игрой.

Цвет внешней круглой рамки вокруг портрета героя показывает его состояние. Черный цвет означает, что с данным героем все в порядке. Зеленый — то, что этот несчастный страдает от яда (и его здоровье со временем уменьшается, а не растет). Желтый — цвет голода (срочно найдите где-нибудь еду!) И, наконец, красный — смерть — означает состояние почти-смерти : здоровье данного героя опустилось ниже нуля, и вылечить его теперь будет довольно затруднительно. Заставьте его выпить много-много святой воды (**senwater**) и сожрать пакетиков с травой (**herbal pack**). Может, и отойдет... (в мир иной?) Внутренняя рамка показывает, сколько хитов осталось у героя (зеленый цвет — нормально, желтый — мало, красный — очень мало).

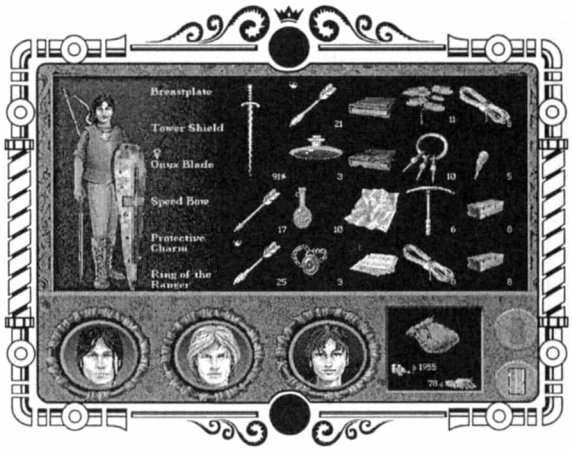
На экране с содержимым сумки вы можете совершать все обычные операции: одеть предмет на героя, снять предмет, использовать один предмет на другой, отдать предмет другому герою. Для этого нужно использовать стандартный метод **drag-and-drop**: просто наведите курсор мыши на один предмет (на герое или в сумке), нажмите кнопку и 'перетащите' предмет туда, куда нужно. Щелкнув правой кнопкой мыши на изображении предмета, вы сможете получить его краткое описание и боевые параметры (если они есть). Если вы щелкнете на предмет левой кнопкой один раз (вместо того, чтобы нажать кнопку и куда-то его потащить) и затем — на верхнюю иконку ('рука') в правом нижнем углу, то сможете 'выбрать' этот пред-



Повсюду таятся злобные зеленые монстры.

мет и использовать его на какой-нибудь объект внешнего мира (скажем, лопату — на яму).

Особо стоит отметить небольшое окно в правом нижнем углу экрана. Сверху находится изображение 'мешка'. Вы можете положить несколько предметов в этот 'мешок' и оставить его валяться прямо на земле, никто эту сумку не тронет... до конца главы. Кроме того, 'мешок' удобно использовать для обмена предметами между героями.



В хозяйстве все пригодится.

Под 'мешком' находятся иконки и числа, означающие количество денег и еды, лежащей в рюкзаках команды. Щелкнув на них, вы сможете перейти на экран, на котором эти запасы золота и пропитания показаны в виде предметов. Это может понадобиться, если вам потребуется отдать их часть какому-нибудь встречному персонажу.

На экране со способностями героя вы можете распределять время, которое данный герой уделяет изучению того или другого предмета (все это относится и к экрану с магическими науками Арена). "Кликнув" на одну из способностей, вы добавляете или убираете ее из списка занятий героя. После того, как вы выбрали все необходимые способности, установите время занятий. Для этого "хватайте" мышью одну из полосок, разделяющих сектора на круговой диаграмме, и переносите ее туда, куда нужно. Перед выходом из этого экрана вас спросят, стоит ли сохранять и использовать то, что вы установили.

Иконка 'лагерь' позволяет вам немедленно устроить лагерь на том месте, на котором вы стоите, и поспать некоторое время (по умолчанию выбирается время, необходимое вам для полного отдыха). Построить лагерь на дороге невозможно (в третьей главе, в городе Тикоро вы будете ходить только по дорогам, так что вообще никогда не сможете поставить лагерь).

Иконка 'облако' позволит вам предаться воспоминаниям о разговорах с персонажами. Если вам больше нечего делать, почему бы не вспомнить о былой крутости?

Иконка 'рука' переведет вас в режим выбора заклинания. Во время путешествия по Антаре вы сможете выбрать только четыре небоевых заклинания. Но зато из этого экрана можно перейти на экран с магическими науками Арена (и, если нужно, выбрать те науки, над которыми бедняга будет размышлять целый день) и на экран разработки нового заклинания.

Иконка 'карта' позволит вам посмотреть на карту Антары. Вы можете переключаться между большой схематичной картой, на которой показана вся Антара, и маленькой местной картой. Глядя на эту маленькую карту, вы сможете даже передвигаться. Кроме того, для любителей мелких деталей в правой части экрана есть 'ящичек картографа', из которого вы можете выбрать и установить значки разных цветов ('перетащите' краску из ящичка туда, где вы хотите поставить значок). Чтобы изменить подпись под значком, дважды кликните на него. Чтобы сте-

реть значок, перетащите его на иконку **remove annotation**. Под палитрой картографа находится две иконки, предназначенные для того, чтобы увеличивать или уменьшать масштаб мелкой (местной) карты.

Иконка 'закладка' позволит вам быстро записать игру в специальный слот под названием **QuickSave**. Это, конечно же, гораздо удобнее, чем выходить в основное меню и выбирать там **Save.**

И, наконец, **иконка 'меню'** выведет вас в основное меню. Из него вы сможете:

New – начать новую игру. В начале игры вы сможете установить два различных параметра сложности (во время игры можно будет изменить только те значения, которые устанавливаются по первому параметру):

Уровень сложности интерфейса. **Beginner** — включить все 'автоматические' установки (установка значков на карте, разработка заклинаний и умений персонажей, сохранение установок автоматического управления персонажами во время боя), **Intermediate** — только автоматическая установка значков на карте и умений персонажей, **Advanced** — полный контроль игрока.

Уровень сложности игры (**Easy, Normal, Harder**) — влияет на наличие и цену полезных предметов в магазинах, количество, силу, оснащение и навороченность искусственного интеллекта врагов. Сочетание **Harder** и **Advanced** — просто мечта для настоящего любителя CRPG!

Save – сохранить игру.

Load – загрузить игру.

Continue – выйти из меню и продолжить игру.

Options – установить опции игры:

Step size и **Turn size** — размер одного шага и поворота (насколько передвинутся или повернутся герои, если вы нажмете на соответствующую стрелку один раз).

Control panel lock — если эта опция включена, то панель выбора героев всегда будет показана в нижней части экрана.

Ambient sound — включение и выключение шума ветра, пения птичек и всего остального, что "погружает" вас в средневековую атмосферу игры.

Dialog sound — включение и выключение звука во время диалога с другими персонажами.

Next page, **Previous page** — переход на следующую (предыдущую) страницу опций.

Auto map annotations — включить или выключить автоматическую установку значков соответствующего типа на карту: **chests** (сундуки), **inns and taverns** (таверны), **NPCs** (**non-player characters** — другие персонажи), **sacks** (сумки), **shops** (магазины) и **temples** (храмы).

Auto skill allocation — автоматически распределять время, которое персонаж уделяет развитию своих способностей.

Auto spell research — автоматически начинать разработку заклинания, как только это будет возможно.

Retain autocombat settings — после каждой битвы сохранять информацию о том, какими героями управляет человек-игрок, а какими — сам компьютер.

Move in low resolution — если вы включите этот режим, то при передвижении вашей команды компьютер будет обсчитывать изображение на экране достаточно грубо и покажет "красивую" картинку только тогда, когда вы остановитесь. Такая прогулка не особенно приятно выглядит, но, похоже, это — единственный способ выйти на минимально допустимые 10-15 кадров в секунду на среднем современном компьютере.

Story – повторить показ слайд-шоу из начала или конца тех глав, которые вы уже прошли.

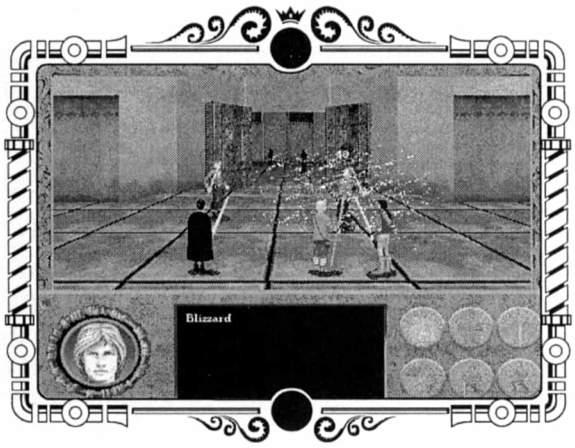
Credits – показать имена авторов, программистов, дизайнеров и т.д.

Web page – перейти на интернетовскую страничку, посвященную игре: **http://www.sierra.com/entertainment/antara.**

Quit – выйти из игры.

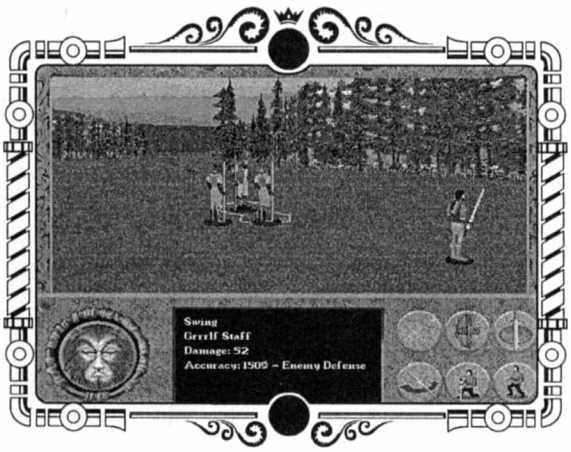
Интерфейс во время сражения

Те враги, с которыми вы обычно будете встречаться, делятся на два типа: сидящие в засаде и стоящие на страже. Первые затаиваются где-то в кустах, и увидеть их вы не сможете в любом случае. Если кто-нибудь в команде героев имеет достаточно высокий **Scouting**, вы сможете распознать засаду — но в результате вас всего лишь не застанут врасплох. От этой битвы не уйдете, разве что развернетесь и убежите назад. Вторая категория врагов — это те, которые стоят прямо у вас на виду, как статуи (в Betrayal at Krondor они по крайней мере передвигались, чтобы не так скучно было...) Если вы умудритесь подойти к ним достаточно близко, то можете попробовать наброситься на них, застав врасплох (**surprise**) — это даст вам возможность провести лишнюю атаку в начале битвы. Просто кликните мышью на любом враге. Если ничего не произойдет, значит, вы все еще находитесь слишком далеко от него. Ну, а если появится меню ("Будем атаковать?"), выбирайте "Да" (**Yes**) и молитесь, чтобы у всех героев параметр **Stealth** был достаточно велик! Если же вы подойдете слишком близко, они вас заметят, и сразу начнется битва... Вот только преимущества у вас уже не будет.



Придется пробиваться с боем.

Итак, с преимуществом или без, но сражение началось. Все, участвующие в нем, — и герои,



А там за каждою сосной - мертвец, что источает гной.

и ваши противники — будут делать ходы по очереди. Например, сперва Арен, затем пират, затем Уильям, затем Каэлин, затем пиратский маг, затем снова Каэлин, затем снова пират... И так далее. Конкретный порядок зависит от многих факторов, но в основном — чисто от воли случая. Один цикл, за который по одному разу успевают сделать ход все участники битвы, называется раундом.

Поле битвы разбито на шестиугольные клеточки — хексы. Если вы хотите увидеть эту разбивку, нажмите кнопку G. Повторное нажатие, как нетрудно догадаться, уберет сетку.

За один ход ваш герой может не спеша 'оценить' всех врагов (кликайте на них правой кнопкой мыши) и совершить одно действие: передвижение (кликните на свободный квадрат), передвижение и атака оружием (кликните на противника), чтение заклинания или выстрел из лука (кликните на соответствующую иконку в левом верхнем углу), перейти в защиту (иконка-'щит'), стоять и отдыхать, восстанавливая стамину (иконка 'воин на коленях') или попытаться отступить (иконка 'бегущий воин').

Во время выбора своих действий примите во внимание существование зон контроля противника (и, само собой, своих собственных). Они находятся прямо перед каждым персонажем-врагом (три хекса: спереди, слева и справа) и подкрашены красным цветом. Зоны контроля некоторых магов и монстров могут быть меньше или больше обычного размера. Любой противник персонажа, входя в его зону контроля, вынужден остановиться, даже если он мог бы пройти еще несколько клеток. Существует заклинание (**Imperious Passage**), которое позволяет пробегать сквозь чужие зоны контроля, 'не замечая' их.

Выбрав иконку 'щит и меч' (**Autocombat**), вы сможете перевести часть или всех своих героев на автоматическое управление компьютером. Как правило, он предпочитает методику "Уильям атакует все, что движется, Каэлин пытается выстрелить, Арен читает заклинания при первой возможности". Если эта максималистская стратегия не вызывает у вас раздражения, можете включить **retain autocombat settings**, перевести всех на автоматическое управление и забыть о битвах. Но — это же так скучно...

Иконка выбора атаки (левая нижняя) позволит вам выбрать, как ваш герой будет применять свое оружие: **thrust** — выпады, **swing** — взмахи, **hack** — рубящие удары. Каждое оружие ведет себя по-своему. Например, довольно странно было бы рубить кого-нибудь рапирой или делать выпад тяжелой чайланской саблей. В общем, посмотрите на вероятность попадания и на возможный размер повреждений (в окне внизу посередине) и выберите, какая атака вам нравится.

Если вы успешно разберетесь с врагами, то вернетесь в обычный режим путешествия по Антаре, но где-то рядом с вами будут валяться трупы побежденных неудачников (они сохранятся до

конца главы). Кликните на любой из них, и вы сможете осмотреть снаряжение этой группы (с тем же интерфейсом, что и в магазине, только здесь вам, конечно же, не придется платить деньги за предметы — ведь их бывшим владельцам они больше не понадобятся!).

Краткая информация о мире Антары

Боги

В Антаре почитают святую Троицу богов (**Triune**) — бога-отца Кора (**Kor**), покровителя правосудия, знаний, чести (и, само собой, войны), бога-мать Сенаэдрин (**Senaedrin**), следящую за любовью, простотой, добротой (и лечением) и, наконец, бога-сына Хенну (невинное дитя, повелевающее радостью, чудесами, торговлей и путешествиями). В церквях, посвященных каждому из Лиц Троицы, вам предложат услуги, связанные с 'полем деятельности' соответствующего бога: братья Кора — зачаруют мечи и доспехи, сестры Сенаэдрин — вылечат раны или яд и дети Хенны — наложат на вас свое благословение (обычно это бесполезно, но иногда поможет вам пройти туда, куда вас 'не пускали' раньше). Само собой, услуги жрецов вовсе не бесплатны... Так что как следует подумайте перед тем, как выбросить деньги на ветер. Меч вы, скорее всего, все равно скоро смените на более сильный, здоровье вернется само. А вот деньги достаются только трудом. Кровавым трудом...

Расы

Кроме людей, в Антаре есть некоторые, скажем так, 'нелюди' — представители гуманоидных рас. В своих путешествиях вы встретите грррлфов (**grrrlf**, собаколюдей, знаменитых своими изделиями из дерева), монтари (**montari**, живущих в пещерах кошколюдей, профессиональных шахтеров) и тр'каа (**tr'kaa**, птицелюдей — прирожденных скоростных курьеров).

Надо сказать, что псы-грррлфы совершенно заслуженно имеют в Империи репутацию подлых врагов: давным-давно эти собачьи отродья вторглись в Антару и изгнали ее народ. Только появление среди изгнанников искусства магии спасло людей от голодной гибели на чужбине. Грррлфы были оттеснены в горы, и для слежения за ними была создана специальная организация — Пастухи (**Shepherds**, в русском переводе игры — Шефферды). Само собой, все это было давным-давно, и сейчас собаколюди превратились в мирных и спокойных граждан. А вот Пастухи... Впрочем, обо всем этом вы узнаете уже по ходу игры.

Сундуки

Путешествуя по Антаре, вы постоянно будете находить оставленные кем-то вещи. В каком-то городе один из жителей даже объяснит вам, в чем тут дело : оказывается, во время недавней эпидемии чумы люди бежали из своих домов и стараясь припрятать то, что не могли унести с собой. Ну, а вернулись из изгнания далеко не все: кто-то умер, кто-то нашел счастье на стороне, кто-то забыл коды... Так что большая часть сундуков, ям с камнями и заброшенных домов так и осталась неразграбленной. Ваша святая обязанность — грабить все подобные хранилища полезных вещей, которые попадутся вам по дороге (а лучше всего — еще и специально искать их, обходя все 'уголки' тех 'полосок', по которым вы будете ходить). Обычно в сундуках нет ничего особенно выдающегося — немного денег, магические предметы, мечи и доспехи. Но, если вы не будете искать, то никогда ничего и не найдете, правда?

Сундуки в Антаре принадлежат к одному из нескольких 'типов'. Самые простые — это незапертые, совершенно незащищенные сундуки. Само собой, такие подарки судьбы вам будут попадаться нечасто.

Второй тип — сундуки, закрытые на обычный замок. Для того, чтобы вскрыть их, используйте на них отмычки (**lockpicks**). В зависимости от умения **Lockpicks** вашего героя (а также от сложности замка) либо ничего не получится, либо отмычки сломаются, либо замок откроется.

Третий тип замков — замки с ловушками. Они открываются без всяких проблем, но открывший получает удар током по руке (в начале игры этот удар обычно оказывается смертельным). Вы можете попробовать снять ловушку: заставьте Арена прочитать заклинание **Seventh Sense** и попытайтесь 'вскрыть' сундук отмычками. Возможно, Уильям и сумеет обезопасить себя от удара... но не слишком-то рассчитывайте на это!

Четвертый тип — замки с кодовым словом. На таких сундуках обычно написана загадка (скорее, тестовый вопрос на знание мира Антары). Внизу расположены несколько рычагов, рядом с которыми написаны буквы и слоги (скажем, **A, N, NT, RA, T**) и один большой рычаг — для сброса набранного слова. Вам нужно всего лишь угадать нужное слово и набрать его с помощью рычагов. Основная проблема, конечно, заключается именно в отгадывании слова — вам придется немало побегать, чтобы выяснить, к примеру, что древнего героя времен войны с Грррлфами звали Малкере). В приложении 1 мы подскажем вам разгадку для некоторых сундуков.

Пятый, последний и самый неприятный тип — замки 'на бусинках'. Богачи, помешанные на детских головоломках, засовывали свои предметы в подобные сундуки в течение нескольких лет (пока не сменилась мода). На таких сундуках написано несколько вариантов 'обмена бусинок' (например, красная и белая на три синих). В начале вам выдается некоторый набор бусинок, и вы можете выбрать из него несколько штук и поменять их на другие, руководствуясь правилами обмена (они работают в обе стороны — скажем, если вы отложите три синих бусины, то сундук выдаст вам красную и белую). Действуя таким образом, вы должны получить комбинацию бусинок, написанную на крышке сундука. Как видите, настоящая Мекка для воров — немного логических рассуждений (или быстрый взгляд на солюшен), и можно улепетывать с чужими вещами! Последовательность обменов для некоторых сундуков 'с бусинками' приведена в приложении 2.

Кроме того, вам будут довольно часто попадаться ямы, забросанные камнями. Вы сможете добраться до их содержимого без особого труда, просто покопавшись в нем лопатой (на это уходит один 'заряд' лопаты). Впрочем, особо ценных вещей в ямах, похоже, просто не бывает...

Некоторые полезные вещи

Еда — вам придется постоянно покупать своим героям еду, если вы не хотите, чтобы они сдохли с голода (или ввязались в битву на голодный желудок). Лучше всего покупать в тавернах засоленные рационы (**rations**) — они не портятся, вполне съедобны и стоят недорого. В тавернах вам предложат и обычную еду — сыр, хлеб, куриные окорочка и прочее. Эти 'геройские деликатесы' довольно быстро портятся и не дают вам никаких преимуществ (хотя ваша команда догадается съесть их в первую очередь).

Факелы (**Torch**) — совершенно необходимая вещь, если вы собираетесь гулять там, где нет солнца — ночью или в темной пещере. Фонарь горит несколько часов.

Точильный камень (**Whetstone**) — нужен, чтобы восстанавливать затупившиеся лезвия мечей. Если у вас хватает камней, старайтесь использовать их после каждой битвы.

Молоток (**Armorer's hammer**) — помогает латать доспехи.

Пчелиный воск (**Beeswax**) — помогает восстанавливать упругость тетивы лука.

Отмычки (**Lockpicks**) — используйте их на сундук, который хотите открыть.

Лопаты (**Shovels**) — совершенно необходимы, чтобы разрывать многочисленные ямы, в которых неведомые благодетели положили полезные вещи, и закидали свой клад камнями.

Веревка (**Rope**) — нужна, чтобы забираться туда, куда ни один нормальный человек ни за что не полезет. А вот вам придется...

Кирки (**Pickaxe**) — совершенно необходимая часть оборудования для любого спелеолога, который собирается искать в пещерах золото и драгоценные камни.

Листья фидали (**Fidali leaves**) — смешайте их с элем для того, чтобы получить лекарство от яда.

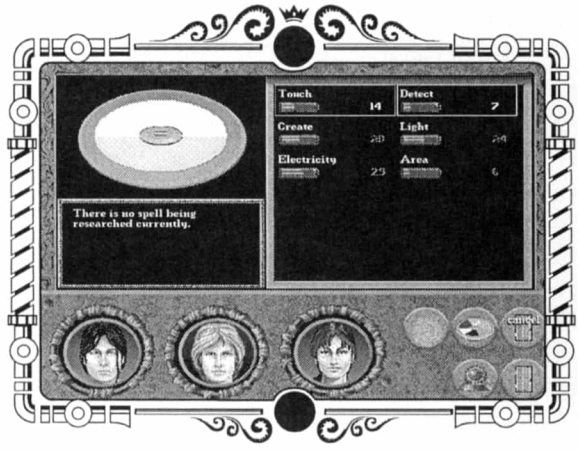
Ведро (**Barrel**) — нужно, чтобы зачерпнуть воду из колодца.

Святая вода (**Senwater**) — лечебное зелье. Восстанавливает хиты выпившего.

Мы совершенно сознательно не пытаемся описать все многообразие магических предметов Антары — колец, ожерелий, зелий, драгоценных камней и всего остального. Поэкспериментируйте сами, это гораздо интереснее, чем читать солюшен!

Магия

Основное понятие в антарской магии — 'магические науки'. Их существует всего двадцать штук, и любое заклинание есть всего лишь сочетание нескольких из них (например, чара **Lightning Storm** — сумма **Create**, **Area** и **Electricity**). Маг постоянно изучает науки (особенно налегая на те, которые вы отметите на соответствующем экране — почти так же, как и с остальными способностями героев), независимо от того, чем он в это время занимается: спит, путешествует, произносит заклинания... Когда его познания в нескольких науках дойдут до определенного уровня (скажем, 50 в **Area** и **Create**, 55 в **Electricity**), он окажется готовым к тому, чтобы выучить новое заклинание (в данном случае **Lightning Storm**).



Вы еще не изучили это заклинание.

В отличие от Betrayal at Krondor, никто не предоставит магу свитков с готовыми заклинаниями (хотя в первой главе вы встретитесь с единственным исключением, которое, впрочем, лишь подтверждает правило). Арену придется разрабатывать свои магические силы самостоятельно. Над каждым новым заклинанием нужно думать несколько дней (проще всего остановиться в таверне и ждать, пока у Арена не появятся новые знания). Если вы установите **auto spell research**, то Арен будет готовить новые заклинания самостоятельно, как только у него появятся достаточные знания для этого. Если же нет, вам придется вручную давать ему задания: перейти на экран с 'хрустальным шаром' и выбрать несколько магических наук. Те науки, которые сейчас можно добавлять в 'рецепт' нового заклинания, выделены на экране цветом. Например, для того, чтобы разработать одно из первых заклинаний, **Static Discharge**, вам нужно всего-то последовательно выбрать **Create**, **Touch** и **Electricity**.

Таким образом, как вы видите, самое главное для мага — выучиться всем возможным наукам. Остальное придет со временем, не требуя приложения никаких усилий. Что ж, путешествия по стране — пожалуй, лучший способ за короткий срок научиться всем наукам. Во-первых, вы можете встретить других магов (или хотя бы купить, отнять или найти их дневники), которые научат вас новой науке. Во-вторых, вы можете приобрести новые знания, наблюдая за вражескими магами, которые пытаются атаковать вас заклинаниями. Для этого нужно всего лишь сделать так, чтобы Арен смотрел на мага, и при этом ничего не делал сам.

Магические науки в Антаре бывают такие: на себя/на друга (**Self/ally**), на площадь (**Area**), на расстояние (**Range**), прикосновение (**Touch**), создать (**Create**), причинить (**Cause**), убрать (**Remove**), противостоять (**Resist**), отыскать (**Detect**), яд (**Poison**), свет (**Light**), повреждения (**Damage**), электричество (**Electricity**), сила (**Strength**), огонь (**Fire**), холод (**Cold**), магия (**Magic**), движение (**Movement**), вода (**Water**) и чары (**Charm**).

Заклинания в Антаре разделяются на шесть групп: небоевые, обширные (те, которые покрывают некоторую площадь, обычно круг), дальнего действия (бьющие по одному противнику, которого видит маг), ближнего действия (маг должен стоять рядом со своей целью), защитные (читаются на одного из союзников), прочие (влияют на параметры одного из союзников или противников). На экране выбора заклинания вы можете выбрать группу (во время путешествия по Антаре, конечно, доступна только группа небоевых чар), заклинание в ней и количество единиц здоровья, которые вы хотите преобразовать в ману и потратить на заклинание. Ну, а потом нажимайте на большую кнопку **Cast spell**... и наслаждайтесь произведенным эффектом!

Список доступных в Антаре заклинаний приведен в приложении 4.

Общение с другими персонажами

Само собой, по пути вы встретите немало разнообразных интересных (а скорее, не очень) людей, людишек и даже нелюдей. Для того, чтобы начать разговор с ними, достаточно кликнуть мышью на них (или на дверь того дома, в котором они живут). То, что происходит после этого, зависит исключительно от прихоти авторов игрушки — разговор с одними персонажами вызывает появление большого экрана с лицом вашего собеседника и вариантами разговора, разговор с другими — текстовое сообщение в красиво оформленном окошке... Если персонаж — хозяин магазина, то, возможно, вместо разговора (или после него) перед вами появится окно с ассортиментом его заведения. Если он — владелец таверны, то вместо окон с вариантами

разговора обычно появляется маленькое меню с двумя опциями: **Shop** (купить чего-нибудь съестного) и **Rest** (выспаться в таверне за деньги; при этом здоровье поднимается выше, чем на придорожном привале). И так далее.

Самое сложное и непонятное в Антаре — это то, каким образом нужно отдавать (или использовать) предметы на других персонажей. Здесь есть два существенно различных варианта: либо предмет выбирается из сумки вашего героя и наводится на нужного персонажа, либо вы начинаете разговор и, дождавшись паузы, заходите в сумку героя и перетаскиваете предмет на иконку человека (как будто продаете ему товар в магазине). Оба варианта, к сожалению, совершенно равноправны. Когда вам понадобится отдать кому-нибудь предмет, придется перебрать обе возможности (на самом деле больше, так как, возможно, отдавать предмет через 'способ магазина' нужно во время какой-то конкретной паузы в разговоре). Ничего не поделаешь...

Магазины

В любом городе есть по крайней мере один магазин. Обычно в нем продается какой-нибудь конкретный вид (или виды) припасов: травы и зелья, мечи, щиты, доспехи, книги и так далее. Для того, чтобы купить какой-нибудь предмет, 'перетащите' его на иконку одного из ваших персонажей. Конкретная цена будет зависеть от ваших способностей к торговле (**haggling**). Для того, чтобы продать что-нибудь, кликните на иконку персонажа (на экране появится содержимое его сумки) и перетащите предмет на похожую на человека иконку в правом нижнем углу экрана. Если продавец заинтересован в покупке предмета (как правило, торговцы мечами интересуются только мечами, торговцы щитами — только щитами, и так далее), то он предложит вам цену. Ваше дело — согласиться или попытаться найти другой магазин.

Описание прохождения игры

После описания решения каждой главы мы приводим несколько дополнительных заданий, которые вы можете выполнить в ней. Конечно же, это — далеко не все задания. К сожалению (точнее, к счастью), полностью описать все участки игры, в которых вы сможете получить 'плюсы', практически невозможно. Даже в Betrayal at Krondor, в игрушке, вышедшей несколько лет назад, убежденные фанаты до сих пор ищут и находят новые 'плюсы'! Так что мы приведем здесь лишь короткий и вовсе не претендующий даже на относительную полноту список возможных развлечений в первой главе. Говорите со всеми горожанами, ищите сундуки вдоль дорог, пытайтесь зайти во все уголки карты — и даже тогда вы не сможете быть уверены, что обнаружили все тайники Антары и 'накрутили' своих героев настолько сильно, насколько возможно. Но это же не повод отказаться от попыток, правда? Кто ищет — тот всегда убьет!

Хитрый крестьянин еще раз напомнит вам о бренности всего сущего.

Первая глава

Цель первой главы — добраться с лапочкой Ареном до Панизо (**Panizo**). В принципе, можете вообще не обращать внимание на то, что вам попадется по пути. Но, как всегда, упорство и любознательность игроков будут вознаграждены не только информацией, но и чисто **CRPG**-шными 'плюсами': оружием, заклинаниями, увеличением способностей. Правда, именно 'плюсов' в первой части не так уж и много, но, как говорится, "куда угодно — но не в Панизо!"

Брайала (Briala, родной город Арена)

Поговорите с отцом Арена и сообщите ему о способностях его сына к магии (вот неожиданность!) Отдых в отцовской таверне совершенно бесплатен, так что не уходите оттуда по крайней мере до тех пор, пока не выучите заклинание **Static Discharge**.

Как мы уже говорили ранее, в каждой главе есть некоторый максимум, до которого могут 'дорасти' способности героев. Учитывая, что познания в магических науках (**Area, Light, Create...**) не нуждаются в тренировке, а растут со временем сами, можно понять, что самое выгодное — не выходить 'на улицу', пока Арен не достигнет максимума во всех известных ему науках и не выучит все возможные заклинания (само собой, сперва нужно получить эти новые науки — из **Touch**, **Create** и **Electricity** можно получить только одно заклинание...) После этого можно выйти, приобрести где-нибудь еще одну науку и снова вернуться в родную таверну. Такой подход весьма продуктивен — но также и весьма скучен. Чудовищно скучен.

Если захотите, можете найти (бывшую) девушку Арена, Лауру Миллер, у деревенского колодца. Расскажите ей о своем уходе. Только попробуйте зайти в дом лауриной мамаши (предполагаемой тещи?) после этого разговора!

Зайдите в дом к Бонзо, местному специалисту по рогатому скоту. Он пожалуется вам на странную болезнь своих подопечных и попросит вас проконсультироваться у Дока Майерса в Балместри. Выполнив это поручение, не спешите возвращаться к Бонзо. Он, конечно, готов вознаградить вас парой волшебных бутылочек, но появится дома только в следующей главе.

Когда свинарь попросит вас помочь ему отловить разбежавшихся хрюшек, соглашайтесь без колебаний — ведь это малопочтенное занятие наверняка увеличит вам параметр **Stealth**!

Обязательно купите в магазине все необходимые для приключений вещи — веревки, факелы, лопату (раскапывать насыпи и могилы), молоток (чинить доспехи), камень для шлифования оружия. Скоро все эти вещи вам понадобятся...

Поговорите с Евгением. Хотя все его разговоры о цыплятах и высококалорийности их помета — полный бред, но все же из его слов можно выбрать крупицу полезной информации: оказывается, где-то к югу от Брайалы промышляет некий бард и искатель приключений Скотт Гратизи, способный сообщить вам что-то о магии.

Уходя из города (в какую бы сторону вы ни направились), вы повстречаете шайку из четырех разбойников, собирающихся повеселиться с некой женщиной. Когда трупы неудачников упадут на землю, вы осознаете, что на самом-то деле это женщина собиралась повеселиться с разбойниками, уже и меч приготовила — а тут напали вы и испортили все удовольствие! Во всяком случае, Каэлин решит присоединиться к вам — видимо, в надежде, что по пути еще кому-нибудь нужно будет 'помочь'... Милочка, не правда ли?

Аспереза

В таверне попивает пивко Скотт Гратизи, знаменитый искатель приключений. Он совершенно бесплатно поведает Арену все, что знает о магии : слова, которые какой-то колдун говорил своему ученику (а Скотт подслушал), и пару невесть где подобранных бумажек с заклинаниями. В этих словах вы найдете потаенный смысл, который поможет Арену повысить свои магические таланты, а с бумажек он прочтет заклинания **Resonance of Fortune** и **Seventh Sense**.

В одном из домов живет мама, которая сильно беспокоится за своего сынка. Видите ли, безобразник опять пошел лазить в свои проклятые пещеры, и его уже давно нет... Не случилось ли чего? Сходите в пещеры (они располагаются к югу, за храмом Кора) и доберитесь до мальчика. Перебив добрый десяток монстров, вы найдете его на дне небольшой ямки. Киньте ему веревку, и он убежит домой. Если хотите, можете обследовать остаток пещеры — в основном там лежат запасы сыра. Ну, а дома у мальчика вас ожидает радушный прием. Вас заставят нажраться до отвала рыбными продуктами (от которых наших героев, мягко говоря, мутит) и в довершение издевательства дадут несколько упаковок с собой. Самим лень было их до помойки донести!

В Асперезе свирепствует чума. Когда вы выполните квест с дороги между Лигано и Имази, в городе появятся лекари и вылечат всех больных. После этого вы сможете зайти во все ранее запретные дома, и почти в каждом вас будет ждать какой-нибудь подарок.

Балместри

В одном из домов живет Доктор Майерс, который может помочь скоту в Брайале. Навестите его.

Здесь есть склад, к которому, собственно, направлялась Каэлин. Если хотите, можете продать ее груз кож здесь. Но в Имази на эти кожи найдется другой покупатель...

В таверне сидит фермер Маттай Бруниа, сбежавший от преследований лорда из Имази. Разговор с ним окажется полезным, когда вы будете 'переубеждать' лорда.

В Балместри вы найдете уильямского братца, который пытается прекратить забастовку работников порта. Оказывается, власти в городе слишком уж плохо относятся к несчастным морячкам... Побродите по городу, поговорите с остальными жителями. Рано или поздно вы найдете одного 'обиженного', который выложит вам прямо в глаза горькую правду: оказывается, городское начальство коррумпировано и помогает гнусным бандитам! Выложите эти сведения бастующим... и вас поблагодарит за помощь. Увы. Плюсов на этот раз не будет...

Сортига

В одном из домов семья готовится к свадьбе, но не межет начать ритуалы, пока к ним не пришел священник. А священник не придет, пока на дороге стоят бандиты... Очистите дорогу от мерзости, и в награду семья подарит вам жемчужину.

Другой человек, брат жениха, потерял три венчальных кольца (жениху, невесте и первому отпрыску) и теперь пытается их отыскать. Само собой, все три кольца будут найдены вами (прочешите берег моря и найдите небольшую кучку песка; покопайтесь в ней лопатой). В награду он подарит вам полезную книжку.

К северу от города стоит ведьма, которая утверждает, что способна убивать посевы, и что ей платит за это лорд Гарсон из Имази. Эта информация (а также платок, который вы получите после разговора с ней) могут помочь вам в борьбе с этим нехорошим человеком.

Лигано

Этот город только что пережил блокаду бандитов, и в нем до сих пор не хватает еды. Если вы найдете дом местного сержанта и предложите ему несколько рационов, он с удовольствием потренирует вас (что увеличит ваши защитные параметры).

Рядом с городом стоят несколько священниц Богини Лечения, Сенаедрин. Они собирались помочь больным в Аспрезе, но остановились из-за блокады Лигано и теперь голодают. Помогите им, подарите 24 рациона. За это они подарят вам несколько лечебных зелий (**senwater**).

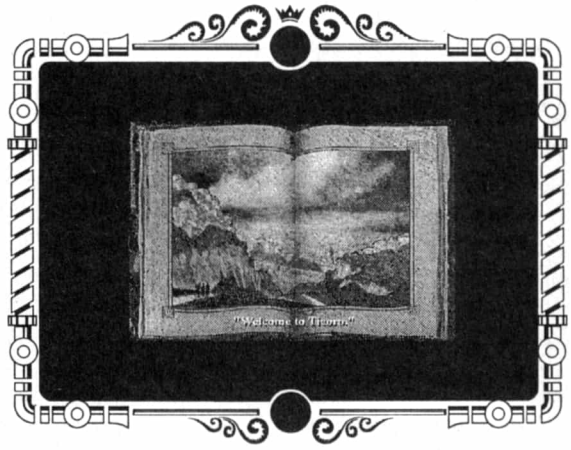
Имази

Вы найдете здесь барабанных дел мастера, который пожалуется на отсутствие кожи. Ему везли порядочный запас, но бандиты напали и отняли все, что было... Хотите — подарите ему те кожи, которые везла Каэлин. В благодарность вы получите барабан. Согласитесь, это гораздо приятней, чем потом покупать тот же самый барабан за сотню с лишним золотых!

Весь город буквально терроризирован злонамеренным лордом Гарсоном. Вы можете поговорить с ним и попытаться мягко переубедить. Конечно же, подобная тактика обречена на неудачу. Но попробовать все же стоит...

Полностью разобраться с этим лордом — занятие, прямо скажем, не пятиминутное. И даже не на полчаса. Но, с другой стороны, такие маленькие отступления — это и есть самое интересное в Betrayal at..., не так ли? Итак, для начала поговорите с фермером Бруниа в Балместре. Спросите у лорда, почему он отнял у фермера землю. Зайдите к ведьме к северу от Сортиги и поговорите с ней. Вернитесь к Гарсону и потребуйте объяснений. Когда он пошлет вас к черту, идите к ведьме и купите у нее платок (7 барлов). Покажите платок Гарсону, пристыдите его и возьмите бумагу на право владения землей. Отдайте бумагу фермеру в Балместри.

Теперь осталось только очистить поле фермера от злой магии. Зайдите в храм Хенны (через горный проход к югу от Лигано) и получите там благословение (за немалые деньги!). Пройдите в центр поля и вытащите Посох Кошмаров. Войдите в шахту, найдите сундук с киркой (**pickaxe**), прочитайте **resonance of fortune**, вскройте секретные проходы, убейте всех бандитов внутри, возьмите деньги и сообщите фермеру о том, что у него теперь есть шахта с золотом. Получите свою жалкую награду и двигайтесь, наконец, в Панизо!



На страницах этой книжки - пейзажи и демоны...

Вторая глава

Ваша цель во второй главе — представить Арена магу Финчу и затем отправиться в Тикоро. Как вы вскоре осознаете, ни того, ни другого 'с наскоку' вы не сделаете. Значит, снова (а, может быть, в первый раз) придется бегать туда-сюда по стране...

Для начала найдите Финча. Он стоит в небольшом горном проходе к югу от Мидовы (встаньте у входа в город, развернитесь на 180 градусов, пройдите немного вперед, и вы увидите этот проход). Поговорите с магом — он хочет получить чайланского чаю. Кстати, пройдите дальше по проходу и достаньте из сундука свиток. Он пригодится вам позже.

В Мидове вы без труда найдете торговца экзотическими товарами, который согласится достать требуемый чай. Правда, он попросит подождать недельку... В мидовской таверне вы обнаружите паренька с перевязанной рукой; поговорите с ним. Выйдите из города и поспите (или погуляйте где-нибудь) семь суток. Когда вы вернетесь к торговцу, его лавка будет разгромлена. Выясните у него детали происшедшего, расскажите об избитом пареньке в таверне (это посыльный, который должен был передать деньги кредитору торговца) и отправляйтесь к местному ростовщику. Он профессионально пожмет плечами и отправит вас на задание: стрясти долг с другого злостного неплательщика, гхана Энхуди, который находится где-то на территории Монтари.

Тот, кто вам нужен, стоит на 'вертикальной' части дороги от берега моря в Лигано (недалеко от моря). Он 'без базаров' отдаст вам долг и сообщит о своем последнем проекте (ради завершения которого он занимал деньги): вызывание воды для Монтари. По просьбе Арена он позволит ему провести последнюю часть ритуала: теперь мы должны воткнуть специальную палку (**divining rod**) на берегу ручья в пещерах Монтари.

Эти пещеры находятся недалеко отсюда (не больше дня пути). Вернитесь на берег моря и идите в сторону Балместри, 'прижавшись' к скале. Рано или поздно вы найдете узкий проход в пещеру. Зайдите внутрь и обойдите лабиринт ('полузакрытые' проходы для вас недоступны). Ручей находится примерно в северо-восточном углу. Когда вы, наконец, вставите выданную вам палку в берег этого ручья, Арен получит доступ к магической школе **Water**. Кроме того, в пещере вы можете встретить старейшину Монтари, который поведает вам немало об образе жизни этих гуманоидов. Это знакомство вы возобновите в шестой главе.

Возвращайтесь в Мидову. Отдайте долг (гору драгоценных камней) ростовщику, зайдите в магазин редкостей и получите чай. Отдайте его Финчу (если вы внимательно прочитаете, что скажет в ответ маг, то у вас вполне могут появиться интересные мысли относительно снимания кожного покрова с этого умника... желательно медленно и живьем). После долгих просьб 'архмаг', наконец, уделит пару часов Арену. За это время он увеличит познания нашего мальчика в нескольких науках (возможно, даже выше максимума) и научит его новой дисциплине: **Self/ally**.

Теперь первая часть главы выполнена. Осталось добраться до Тироко... но мост к нему перегорожен солдатами. Придется пойти в обход (и кто же мы теперь?) Секретный проход в горах находится где-то между Мидовой и Панизо ('прижмитесь' к западной скале и идите, пока не найдете перевал). Он приведет вас в густонаселенный (монстрами) лес, через который можно пройти до Уотерфолка или до Кардона. Теперь можете отправляться в свое Тикоро... если, конечно, не хотите выполнить по крайней мере часть дополнительных заданий в попутных городах!

Когда будете гулять в 'петле' между Тикоро, Кардоном и Равенном, учтите, что на этот раз никто вас не заставит ходить исключительно по дорогам. В конце концов, походы по лесу ничем не отличаются от цивилизованных путешествий — хотя они, пожалуй, могут даже оказаться побыстрее. В частности, от Уотерфолка до Тикоро можно дойти почти напрямик...

Мидова

На базаре вы найдете дрессировщика червяков. Он гипнотизирует их игрой на барабане (примерно так же, как индусы используют флейту для введения кобры в состояние транса). За 75 золотых вы сможете научиться ритму (странно — неужели Арен не мог просто скопировать то, что он слышал?). А вообще-то способность эта скоро пригодится в следующих главах, хотя вряд ли в этот момент игры вы оцените ее полезность.

Мелай

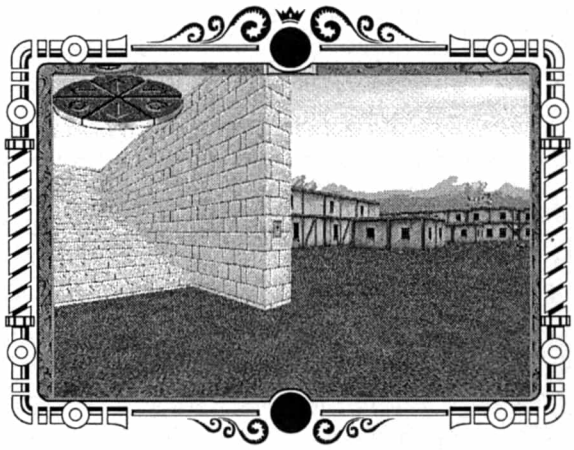
В этом городе вы сможете провести целое детективное расследование. Сперва поговорите с женщиной-скульптором в одном из домов, которая расскажет вам длинную и необычайно трагическую историю о смерти ее отца. Затем послушайте продолжение у мага-ювелира Гунтера Юпа. Ну, а потом сделайте правильный логический вывод и зачерпните ведром воду из колодца. Вместе с пеной вы вытащите тот самый камень-торхит, из-за которого начались все проблемы. Отдайте камень Гунтеру Юпу, и он 'откупится' от вас, подарив **diamond shieldstone**.

Как только вы достаточно близко подойдете к воротам Тикоро, глава закончится.

Третья глава

Ваша цель в третьей главе — предупредить Консорта о грозящей ему опасности... или по крайней мере попытаться это сделать. Все похождения наших героев в этой главе будут ограничены стенами Тикоро — впрочем, как вы вскоре убедитесь, в крупном городе можно найти себе на голову гораздо больше приключений, чем на дорогах Империи! Если раньше вам попадались только несчастные, потрепанные жизнью бандиты в жалких кожаных доспехах, то теперь вы сможете вполне насладиться сражениями с настоящими, цивилизованными сволочами. На улицах Тикоро вы впервые встретитесь с лучниками, с отравленным и горящим оружием, с людьми в кольчугах... Хорошо, если эти встречи не окажутся для вас последними!

Для начала поговорите со старым другом Каэлин, грррлфом по имени Раал. В принципе, он пока не скажет ничего конкретного — скорее, в разговоре с ним наши герои смогут высказать вслух свои собственные планы (о существовании которых, скорее всего, вы пока и не догадывались).



“Кто сказал, что бесполезно биться головой о стену?”

Итак, где-то в Тикоро тайно отдыхает Консорт. Отдыхает себе и даже не подозревает, что где-то какая-то Злая Сила (настолько Злая, что даже наши герои не могут сказать о ней ничего, кроме того, что она Злая) собирается сделать Консорту (или для Консорта?) какую-нибудь гадость, На самом деле это вся информация, которой мы обладаем — где-то готовится Гадость. Что же нам теперь делать? "А что тут думать, искать надо!" Нам 'всего лишь' придется как-то выяснить, где живет Консорт, и попытаться передать ему сообщение.

Прежде всего, нужно найти себе место для ночлега. Как вы, наверное, уже заметили, никто не даст нашим героям спать прямо на улицах Тикоро. А все места в тавернах заняты... Так что придется вам пробивать себе дорогу до той единственной харчевни, в которой найдется для вас местечко. Итак, доберитесь до юго-восточного угла города, зайдите в гостиницу **Henne's shadow**, поговорите со Скоттом Гратизи, спросите хозяина о свободной комнате и снова обратитесь ко Скотту. В результате вы получите целых две отдельных комнаты (для мужчин и Казлин) — правда, после двух глав, проведенных на окраине Антары, цены на гостиничные номера могут вас удивить...

Для начала зайдите в северную сторожевую башню (в точности посередине северной стены города). Поговорите со стражником (Уильям обратит внимание на дырку в потолке). Осмотрите замок, преграждающий путь к лестнице на крепостную стену. Отыщите магазин ключей (примерно посередине восточной стены), поговорите с хозяином и спросите у него про ключ от лестницы. Он попросит вас найти некоего любителя повскрывать чужие замки.

К счастью, вам не придется долго заниматься детективной работой. Этот человек попросту стоит в юго-восточном углу города, прямо на улице. Поговорите с ним и передайте его слова замочных дел мастеру. Получите у мастера ключ. Откройте им решетку, поднимитесь на стену, найдите дырку в полу и послушайте, о чем говорят стражники.

Итак, Консорт живет в гостинице **Green and White**, в юго-западном углу города. Зайдите туда и поговорите с вышибалой за столом (раньше там сидел картежник). К сожалению, этот разговор ни к чему не приведет — героев попросту попросят очистить помещение. Ну и что — возвращайтесь в **Henne's Shadow** и ложитесь спать. Утро вечера мудренее... тем более, что оно наступит уже в следующей главе!

Куда пойти в Тикоро

Примерно в центре западной половины города вы встретитесь с Лордом Кавертоном. Этот человек ненавидит Уильяма, отца Уильяма и всю семью Эскобаров в целом. Он уверен, что единственным заговором в Антаре является заговор Эскобаров. Как вы понимаете, большая часть его слов — гнусная ложь. Тем не менее, некоторые полезные вещи вы узнаете именно из разговора с этим нехорошим человеком. Например, от него вы услышите кое-что о тайной организации Пастухов (**Shepherds**).

В одном из домов живет волшебница, к которой вас посылал Финч. Она бесплатно увеличит познания Арена в одной из трех магических наук.

Четвертая глава

Итак, наши герои попали в серьезную переделку. Мало того, что за ними охотятся Пастухи, так теперь к преследователям присоединяется вся королевская стража — подлые и неведомые

враги устроили похищение Консорта так, что подозрение пало на нас. И Каэлин выбирает именно этот момент, чтобы уйти по своим делам (видите ли, у ее папаши какие-то неприятности). Так что в этой главе Арен и Уильям будут вынуждены работать вдвоем. Надо сказать, что вам придется волей-неволей приспособиться к обстановке и разработать новую тактику. Когда 'наша' парочка противостоит четырем-пяти врагам, Уильям при всем желании не может защитить Арена. Так что придется вам начинать каждое сражение с использования защитных заклинаний, нейтрализации вражеских лучников, и затем постепенно расстреливать врагов всевозможными магическими снарядами. В общем, за два-три сражения вы подберете подходящую тактику. А если нет — всегда можно поставить более низкий уровень сложности... Так-то.

Спросите у нее, где находится ближайший сеновал.

Итак, в начале эпизода вы поговорите с Раалом и попрощаетесь с Каэлин. Наша парочка останется стоять на дороге, чуть западнее Тикоро. Где-то поблизости (на развилке) вы найдете бродячего торговца со своей телегой (если вы прошли по дороге от Уотерфолка до Равенна, то должны были освободить его от бандитов в третьей части). Как всегда, он готов продать или купить какие-либо товары (как в обычном магазине). Но вас должен интересовать другой товар: информация. Поговорите с ним о последних событиях, и он расскажет вам, что сынок известной актрисы Марии Лианы присоединился к Пастухам. Следовательно, вам придется побеседовать с Марией, которая сейчас как раз готовится к выступлению в Истене.

Значит, вам придется добраться до Истена и поговорить с певицей. Вам не понадобится тащиться через всю страну: существует маленький горный перевал, который соединяет окрестность Коруса (к северо-востоку от Антары) и большую северную дорогу, которая приведет вас прямо к Истену. Правда, добравшись туда, вы обнаружите, что Мария Лиана практически недоступна: билеты на ее концерт имеют стратегическое значение для политических замыслов местного лордика, так что никто не продаст их вам ни за какие деньги. Есть два способа получить билеты: вскрыть близлежащий сундук (с 'замком на бусинках') или обыграть в карты лорда (он сидит в таверне).

Получив билет, идите в амфитеатр (к северу от города), отдайте их кассиру в будке и откройте дверь театра. Сидя на своем месте, проникните за кулисы и поговорите с Марией Лианой. Она расскажет вам, что ее сын Саймон бросил Пастухов и подался к Детям Хенны. Последнее письмо от него было отправлено в Дурсте.

Ну что ж, отлично. Идите в Дурст (благо от Истена до Дурста совсем недалеко). Зайдите в церковь, купите себе Благословение Хенны и поговорите с сидящей в зале девушкой (без Благословения она даже не видна). Она расскажет, что, к сожалению, Саймона переназначили в другой город по приказу начальства в Тикоро. Видите ли, злобные Пастухи настолько обиделись на паренька, что сожгли его дом...

Возвращайтесь в Тикоро. Прямо напротив входа в город стоит Священник Хенны (если вы вздумаете подойти слишком близко к стене города, Арен пожалуется на нехороших стражников, и вас откинет назад — так что держитесь от стен подальше). Поговорите с ним (и не забудьте попросить халявного Благословения для Арена). Как выяснится, Саймона отправили в Равенн.

Когда вы постучитесь в дверь Саймоновского дома в Равенне, на вас нападут имперские стражники. Убейте их и покопайтесь в доме. Вы найдете записку, в которой жители Левоша приглашают священника Хенны провести обряд бракосочетания.

Что ж, ничего не поделаешь. Идите в Левош. Там вы в конце концов найдете Саймона (прямо на улице). Любопытно, что никакой свадьбы в Левоше и не намечалось — то есть кто-то послал фальшивку, чтобы освободить дом Саймона и устроить засаду на наших героев. Весьма трогательная забота — особенно если учесть, что группа стражников в Равенне ничуть не сильнее всех остальных боевых групп, которых вы отправили на тот свет (и еще отправите) в этой главе.

Получив информацию от Саймона, идите в пещеру Пастухов. Выкопайте Медальон в саймоновском огороде (за его равеннским домом), дойдите до Тикоро и пройдите на северо-запад до водопада. Немного западнее вы найдете закрытый камнем вход в пещеру. Приложите Медальон к камню. Осталось только ввести код, как будто вы открываете обычный сейф. Порядок поворотов выгравирован на внешней стороне Медальона (**R,L,R** — то есть вправо, влево, вправо), а конкретные символы, до которых нужно поворачивать наше золотое 'колесико', написаны на посохе мага, изображенного на Медальоне. Если вы еще не поняли, не волнуйтесь — когда положите Медальон на камень, сразу все поймете. Когда вы завершите комбинацию, пещера откоется, и глава, соответственно, закончится.

Дополнительные задания

Варнасс

На мосту между Варнассом и Корусом стоит толпа каменщиков и требует плату за возможность пройти по мосту. Если вы подошли к Варнассу только в четвертой главе, то никакой возможности отвертеться от налога у вас нет. А если вы решите зайти туда во второй главе (что, вообще-то, маловероятно) — пройдите по городу, найдите жену одного из каменщиков (Джайми), выясните у нее, почему мужчины встали на мост (им не заплатили денег), и в третьей главе (в Тикоро) попросите главу гильдии каменщиков разобраться в этом вопросе.

В одном из домов некая женщина попросит вас посадить корни **Nudberries**. Найдите три ямки (на карте к востоку от Варнасса) и посадите туда корни. В награду она выдаст вам пятизарядный 'диск дервиша' (**dervish disk**).

Наоми, хранительница оранжереи попросит, вас отнести удобрения в Элону и использовать их на садик Наола. Если вы выполните ее просьбу, она научит Арена новой магии, в частности умению **Poison**.

Корус (Korus Landing)

Вы встретите некого Джедера (Jaeder), который будет жаловаться на отсутствие сыра. В разговоре он упомянет владельца местного магазина. Если вы поговорите с этим владельцем, он

расскажет вам о своем плане вымогательства денег из Джаедера. Если у вас есть сыр, то отдайте его продавцу магазина, и он выдаст вам 50 бурлов — а если бы вы попытались отдать лакомство самому Джедеру, он отблагодарил бы вас двумя жалкими бурлами!

Истен

К югу от Истена вы найдете мертвое тело, которое, что весьма удивительно, умерщвлено не вами. Какой ужас! Обыщите его и возьмите письмо. Прочитайте его и отдайте сестре Сенене в истенском храме Сенаэдрин. Она сообщит, что дочка этого мертвого человека тоже ничуть не менее мертва, но тем не менее отблагодарит вас драгоценным камнем. Грустная история...

В городе живет Джегер, который пишет скандальную книгу о нравах высшего света Антары. Согласитесь прочитать отрывок, и он увеличит всем нашим героям **Haggling** на 5 процентов.

Кроме того, здесь вы найдете мага Дарвостана, который предложит Арену познакомиться с магической наукой **Charm** за 400 бурлов. Если у вас есть сомнения в полезности **Charm**, прочитайте текст диалога, в котором наш юный маг сам убеждает Дарвостана поднять его цену вдвое!

Дурст

Один старичок попросит вас поискать его внука Тедди, который отправился погулять в Пустошь и (разумеется, а как могло быть иначе!) до сих пор не вернулся. Вы найдете его на экране карты к северу от Дурста, окруженного голодными адскими псами. За спасение Тедди вам подарят полезную книжку **Adventures of Caarl Maston**.

Тил

Почти все жители этого городка будут рассказывать вам о смерти Брайана Кастере, тайного торговца оружием. В таверне вы повстречаете человека, который тоже пытается выяснить что-нибудь о Брайана; подождите денек после встречи с ним и зайдите в дом Брайана. Вы найдете записку. Прочитайте ее и идите на городское кладбище. Раскопайте могилу Кастере (Уильям скажет, что нашел карту, но она не появится в его сумке). Идите на юг, пока не найдете маленькую кучку земли. Покопавшись в ней, вы найдете красный ключ, который пригодится вам в Эвертоне.

Элона

В одном из домов горожанин предложит вам рассказать, где стоит сундук 'с бусинками', если вы отдадите ему 150 бурлов. Довольно глупое предложение — вы его без труда найдете и сами (если совсем невтерпеж, можете отдать деньги, прочитать его ответ и загрузить игру).

Эвертон

В Эвертоне живет человек, который убил Брайана Кастере. Откройте дверь его дома красным ключом (из Тила), и он нападет на вас. Убейте и ограбьте его. У него есть, в частности, ТрКаанский амулет удачи (**TrKaan luck charm**).

Бурлен

Для того, чтобы зайти в знаменитую Академию Бурлена, понадобится входной билет. Один из таких билетов лежит в сундуке рядом с Тилом.

Камилль

Вы встретите странного Пророка, который предложит вам благословение своего бога, которое "в три раза сильнее, чем у Кора". Для этого понадобится меч, который 'никогда не проливал кровь' (на самом деле — всего лишь меч с состоянием 100%). Он действительно благословит вас, хотя, похоже, от его слов ничего не изменится. Вообще ничего...

За один глоток из городского колодца у вас потребуют 60 бурлов. Зато этот глоток полностью восстановит ваше здоровье.

Истбэнк

В северной части города вы встретите старичка, который обратится к вам с просьбой о помощи. У него украли его деревянного идола... Обидно. Во имя великой памяти о языческом прошлом Антары помогите ему. Прежде всего найдите в городе женщину, которая подарит вам зеленый ключ. Затем идите в Корус к Джегеру (любителю сыра), откройте заднюю дверь его дома зеленым ключом, возьмите идола и возвращайтесь в Истбэнк. Старичок попросит вас закопать идола у пенька 'дерева предков'. Это дерево находится к востоку от города, рядом с горами на том же участке карты. Закопайте идола (используя лопату), возвращайтесь в город... И за все ваши подвиги старик подарит вам всего-то навсего один сапфир. Обидно, да?

Пятая глава

Главы с участием Каэлин — пожалуй, самые простые и короткие в игре. Итак, мы временно покинем Арена с Уильямом и поможем Каэлин и ее лучшему другу человека — гррлфу Раалу очистить родной лес Каэлин от злобных призраков — **wraith**'ов. Вам снова придется привыкать к новой тактике битвы — с двумя воинами и без мага. Не особенно увлекайтесь развитием способностей Раала — он будет гулять с Каэлин на протяжении всего лишь двух коротких глав. Лучше постарайтесь превратить свою 'маленькую' лучницу в супергероя, достойного принять участие в последней битве игры!

Вы начнете главу на северной дороге рядом с развилкой к Антаре, причем почему-то ваши головы будут повернуты в сторону Истена. Тем не менее, отец Каэлин живет в Дарви, на востоке — так что поворачивайтесь (конечно же, предварительно разобравшись с молодыми расистиками) и отправляйтесь туда.

Домик отца находится не в самом Дарви, а в лесу к северу от города. По пути туда вы повстречаете 'вожака стаи' — большого начальника среди гррлфов, который ответит на некоторые вопросы наших приключенцев и отпустит вас делать свое дело. Найдите маленький домик посреди леса (в этом вам поможет карта) и возьмите там записку.

На поляне вот-вот начнется разборка.

Конечно же, как и любой уважающий себя важный персонаж игры, отец Каэлин не смог дождаться ее, смирно сидя на месте. Он ушел в северные пещеры. Пройдите на север до самого моря, а затем на восток, пока не наткнетесь на вход. По пути постарайтесь не подходить близко к призракам (они похожи на этаких голубеньких ангелочков). В пещере нет ничего, кроме небольшой паутины проходов и центральной комнаты, в которой вы найдете отца Каэлин.

Он вам расскажет много интересного — например, душещипательную историю о смерти каэлинской матери. Но на самом деле из всей его лекции вам следует уяснить следующее — повредить призраков смертным оружием невозможно, но он способен заколдовать ваше оружие так, что оно будет попадать по призракам. Выдайте ему свое оружие, заколдуйте его, выйдите в лес и перебейте всех призраков. Да-да, всех до единого — и, когда ваш геноцид будет успешно завершен, Каэлин сообщит об этом Раалу и предложит зайти к своему отцу. Последуйте этому мудрому совету — и переключайтесь на похождения Арена с Уильямом.

Дарви

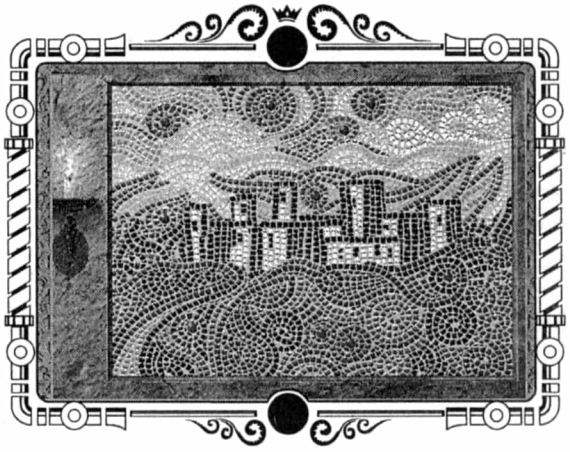
У западного края города вы повстречаетесь с пьяницей-магом, который за бутылку вина расскажет, что потерял магический камень где-то около Дарви. Вы найдете этот **diamond shieldstone** за рекой (между Дарви и Торлитом) рядом с углом, образованным рекой и горным массивом.

Вы также познакомитесь с библиофилом, который где-то потерял свою драгоценную книжку. Он попросит вас найти и вернуть ее (и ни в коем случае не читать!) Книга (**The social analysis of organisms**) лежит на полу местной таверны. Если вы прочитаете ее, то ваш **assessment** повысится на 7%, зато никакой награды от владельца вы не получите. А если вы выполните его просьбу и отдадите книгу непрочитанной, то получите немного снаряжения для лука (запасные тетивы, зачарованные стрелы, воск).

Глава шестая

Ваша цель в этой главе — разыскать похищенного Консорта. В начале вы окажетесь в пещере Пастухов, причем путь назад будет отрезан. Обыщите пещеру, и рано или поздно вы найдете сундук (с буквенным кодом), в котором лежит 'стеклянный фильтр', **glass filter** — вещь, по форме напоминающая обыкновенную масляную лампу. Забрав ее, найдите в северо-восточных проходах стенку с мозаикой (проще всего прочитать заклинание **Spelunker's Star** и идти в то место, в котором темные проходы переходят в светлые). Используйте **glass filter** на фонарь, стоящий на полке слева от мозаики, нажмите на появившиеся кнопки, и перед вами откроется 'освещенная' часть пещер... естественно, заполненная Пастухами. Пробирайтесь через нее, пока не выйдете из светлой области. И там, в 'дальних темных туннелях', где-то на северо-востоке вы найдете лидера Пастухов. Поговорите с ним, и он вам расскажет о всех недавних неудачах своего культа.

Оказывается, эти самые Пастухи, несмотря на свою скандальную известность, представляют собой всего лишь кучку жалких фанатиков-расистов, и они сами были использованы некой волшебницей, которая до поры до времени притворялась 'своей'. Собственно, как только вы закончите разговор и попытаетесь выйти из пещеры, как эта проклятая чародейка появится перед вами и попытается вас убить. Само собой, эта попытка окажется для нее банальным самоубийством, но, увы, во время вашей драки лидер Пастухов улизнет через секретный проход.



На стенах россыпь мозаик про деда Мазая и заек.

Последуйте за ним (выйдите из этой мини-пещерки и идите на север). Когда вы выйдете на чистый воздух, то обнаружите, что ваша добыча успела исчезнуть. Итак, у Уильяма с Ареном больше не осталось ключей... кроме одного имени, которое упомянул Пастух. Итак, вам нужно найти Калета (**Caleth**), одного из вождей наемников.

Придется вам идти по дороге и спрашивать всех подряд об этом самом Калете. В результате, рано или поздно, вы дойдете до Ганата. В таверне вы повстречаетесь с неким жизнерадостным и одноруким ветераном по имени Корус, который узнает имя Калета, но заметит, что с такими слабаками, как вы, он иметь дело не станет. Что поделаешь — постарайтесь убедить Коруса в своей крутости. Предложите ему устроить состязание в армрестлинге — и, конечно же, проиграете. А теперь поступите, как настоящие наемники — выпейте бутылочку **Halder's brew** (магическое снадобье, увеличивающее силу; если у вас нет ни одного, то прогуляйтесь до Бакрила и возьмите его в одном из заброшенных домов). На этот раз Корус посчитает, что вы достойны общения с наемниками, и даст вам рекомендательное письмо к Локату (**Locath**) в Чоте (**Choth**).

Вы найдете его на улицах Чота. Отдайте ему письмо. Он проверит вас, устроив показательный бой с несколькими наемниками (ничего особенного), и пошлет на первое задание — отнести припасы и пакет с приказами группе наемников в Имази. Старые, знакомые места, не правда ли? По пути вы сможете зайти в Брайалу и снова поговорить с отцом Арена, с его же девушкой, а также наконец забрать награду у пастуха (помните, вы передавали его сообщение доктору в Балместри?)

Вы найдете лидера наемников Биржа у входа в крепость лорда Гарсона. Отдайте ему пакет Локата. Как вы, без сомнения, должны помнить из первой главы, этот самый местный лорд Гарсон — беспринципная сволочь, после общения с которой даже Уильяму хочется поскорее вымыть руки. Так вот, он умудрился довести местное население до того, что оно собрало денег и заплатило наемникам, чтобы они насильно выдворили лорда из его замка. А тот, неблагодарная скотина, заперся в замке со своей стражей, поднял разводной мост, послал гонца-ТрКаа, и спокойно ждет подкреплений. Значит, снова нам, героям, придется помогать каким-то чужим людям...

Посмотрите на дыру в земле рядом с Биржем. Уильям, посмотрев на эти жалкие остатки обвалившегося туннеля, заметит, что такой работой должны заниматься профессионалы — а именно, Монтари. Как вы должны помнить из второй главы, лорд Гарсон устроил засуху в пещерах Монтари и даже заставил некоторых несознательных элементов нападать на людей. В общем, кошколюди не страдают от особенной любви и уважения к нашему лордику. Дойдите до пещеры Монтари (у южного берега моря), поговорите с золотым Монтари по имени Чи и предложите его клану работу туннелекопателей. Он с радостью согласится. Ну, а теперь возвращайтесь обратно в Имази, поговорите с Биржем, получите его письмо с похвальной характеристикой вашей рабо-

ты, идите в Чот и отдайте письмо Локату. Он вас направит (наконец-то) к Калету. Он расположился со своим отрядом в Гханских руинах рядом с Чотом (они видны на карте). Покажите наемникам у входа в руины письмо Локата и поговорите с Колетом (он стоит посередине лагеря).

Колет выдаст вам несколько зелий, которые позволяют ходить по болоту (**swampwalking potion**), и предложит отнести их наемникам к югу от Дарви, на узкой полоске земли между Дарви и Торлитом (западнее этой полоски вас попросту не пустят). Выдайте им зелья, и они уйдут в глубь болота. Ваши герои автоматически догадаются последовать их примеру и тоже выпьют зелье. Теперь вам осталось только пройти сделать пару шагов на восток и зайти в стоящую посередине болота избушку... в которой и окажется похищенный Консорт. Вы автоматически разберетесь с наемниками (ну, Арен же все-таки маг!) и разбудите Консорта. На этом шестая глава закончится.

Торлит

Вы встретите здесь человека, который подготовил к совершеннолетию своего сына Кирита (**Kirith**) новенький сундук, заполненный подарками. А вот теперь этот сундук украли... Найдите его (к северу от дороги от Торлита до Кета, первый экран карты к востоку от Торлита), заберите 'подарочки' (листья фидали и ценный браслет), вернитесь в город и сообщите о своей находке безутешному отцу. На радостях он добавит к вашей выручке еще и **circlet of Sinaedrin**.

В одном из домов сидит наемник, которого подло обманул маг. Нанял для защиты от 'электрических жучков', а потом отказался платить... В отместку наемник расскажет вам про то место, в котором маг спрятал свои книги (прямо рядом с выходом из пещер Пастухов).

Кроме того, на болоте вы сможете встретить самого сумасшедшего мага, окруженного (естественно!) теми самыми жучками. Если вы поможете ему, подарив 'громоотвод' (**grounding wire**, продается в магазине Торлита), он подарит вам свой посох (**winterstaff**) и научит магической науке **Cold**. Вот и отлично.

Чот

В этом городе как раз проходит знаменитый 'день лжеца', этакое первое апреля, когда люди рассказывают самые невероятные истории, а потом какой-нибудь путешественник решает, какая из них придумана лучше всего. Потом этот путешественник получает какой-нибудь подарок от победителя... Для начала зайдите в таверну и поговорите с хозяином. Затем обойдите город и выслушайте все истории. А потом вернитесь в таверну и скажите, кто, по вашему мнению, достоин награды. Пожалуй, самый лучший подарок вам достанется от солдата (**tower shield** и **eversharp**), хотя, возможно, вы предпочтете взять у мага 'трехзарядную' **cordula's chain**.

Седьмая глава

Цель этой главы — помочь Каэлин и Раалу догнать Арена с Уильямом, и помочь им доставить Консорта в Антару. В общем-то, это займет не так уж много времени. Для начала, доберитесь до Истена. Мост между Дурстом и Истеном разрушен (Арен прекрасно знал, как притормозить преследующих Консорта наемников), так что вам придется либо идти в обход — через Камилль, либо пойти на сделку со своей совестью. Дело в том, что из-за ошибки в программе никто не помешает вам проехать из Дурста в Истен на повозке, заплатив 300 бурлов.

Если вы решите поступить честно и пройти через Камилль, то выясните, что наемники выставили стражу на мосту к западу от Истбэнка. Вы можете уничтожить их без особого труда, либо прибегнуть к услугам живущего в Истбэнке мага. Он переправит вас на ту сторону реки, потребовав в обмен, чтобы вы предварительно передали его сообщение девушке в Камилле.

Как бы то ни было, вы найдете Арена с Уильямом на развилке к югу от Истена, недалеко от горного перевала, ведущего в район Антары. К сожалению, магия Арена не спасла их от преследования, и теперь они окружены тремя большими бандами наемников. После разговора с друзьями Рааль предложит Каэлин устроить небольшую "дымовуху" и разогнать врагов. Для этого нужно соединить масло и веревку, и в результате подобной операции у вас получится некая горючая смесь с длинным фитилем. Типичный "коктейль Молотова", одним словом — кто сказал, что **CRPG** не могут обучить игрока вещам, которые смогут ему пригодиться в жизни? По очереди подойдите поближе к каждой группе и киньте в нее по бутылке (здесь важно подобрать 'правильное' расстояние — издалека бутылка 'не кидается', а вблизи начинается бесполезное сражение).

Когда вы разгоните все три группы наемников, Каэлин скажет Раалу, что группа героев с Консортом уже должна, в принципе, идти по перевалу. Следуйте за ними — прямо до Антары. Рядом со воротами столицы Раал попрощается с Каэлин и предложит ей взять все нужные предметы из своей сумки. Воспользуйтесь этой возможностью, так как больше вы с Раалом не увидитесь. Ну, а затем наша троица воссоединится и вместе войдет в Антару. На этом глава закончится... но сперва вам покажут очень торжественный фильм о том, как произошло то самое Предательство в Антаре, которого мы все так долго ждали. Не будем портить вам впечатление пересказом этих самых событий.

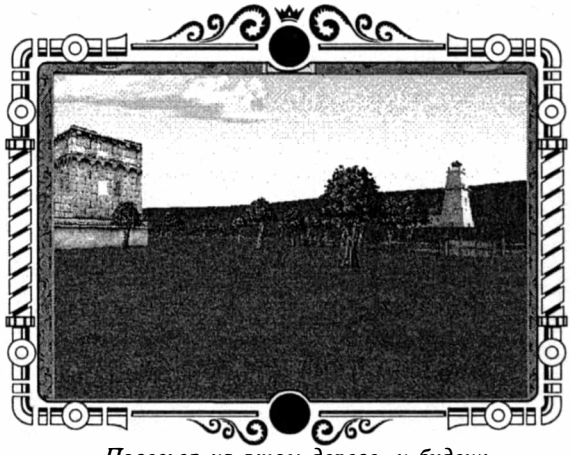
Дурст

Когда вы будете идти через лес, подожженный огненными заклинаниями Арена и его преследователей (не забудьте получить благословение в церкви Хенны!), вы встретите Фоебе, любимое дерево которой горит. Она не согласится вернуться в деревню, пока вы не выкопаете канавку вокруг него (лопатой...) и не зальете ее святой водой (**senwater**). Теоретически, за этот подвиг вы должны получить награду... Но на самом деле из-за ошибки в игре вы не получите ничего.

Восьмая глава

Цель этой главы — раскрыть тайну Призрака, который похитил душу Принцессы (хотя на самом деле раскроете вы совершенно другую тайну). Ваши похождения начнутся в Бреланде, куда вас доставит легион стражников по приказу короля. Для начала зайдите в местный магазин и купите себе некоторый запас **senwater** (лечебной воды) и **fidali leaves** (вместе с **senwater** они образуют мазь, которая лечит от яда — вы уже составляли такую смесь во второй главе). Затем отправляйтесь в город-порт Нэтби. В доках вы найдете капитана того самого корабля, который разбился в начале игры вместе с Уильямом и Грегором. Он отправит вас к своему помощнику Полу в таверну **Lusty Maiden**. Тот припомнит Грегора, и предложит вам поговорить с его любимицей — проституткой Мишей, работающей в публичном доме Белакра. Омерзительно!

Она попросит вас достать некий 'крем Сены' (**sencream**) в обмен на информацию о Грегоре. Зайдите в местный магазин и поговорите со владельцем. Он согласится сделать **sencream**, если вы достанете для него отсутствующие ингредиенты: листья Фидали, **senwater** и животный жир. Две из трех компонент у вас должны уже быть, а жир вы сможете заменить 'жирным куском мяса', который продается в местной таверне. Возьмите **sencream** и отнесите его Мише. Она расскажет, что Грегор жил в Хавесли и одолжит вам ключ от его номера в отеле.



Повесься на этом дереве, и будешь избавлен от необходимости читать дальнейшее

Отправляйтесь в Хавесли. Для начала зайдите во Дворец (огромный замок, занимающий большую часть города) и поговорите с Лордом Шеффилдом, отцом уильямовской невесты (нет-нет, не подумайте чего, чистая политика...) Соскабливая с ушей лапшу, пройдите по городу, расспрашивая горожан о состоянии дел Лорда (особо интересную информацию вам предоставят в финансовой компании **Mantigua Holding Co.**) После разговора с хранителем маяка зайдите на маяк, отодвиньте камешек рядом со входом и прочитайте два письма, содержащих любопытный компромат на Лорда Шеффилда. И, наконец, зайдите в таверну, начните разговор с трактирщиком и 'отдайте' ему ключ от номера Грегора. (В версии 1.0 Betrayal at Antara игра 'вылетает' во время этого разговора. Чтобы исправить эту ошибку, используйте 'автоматическую установку исправлений' на своем **CD**, и ваш компьютер автоматически загрузит с сайта фирмы Sierra последнюю версию игры. А вот если вы играете в 'переведенную' пиратскую версию игры, то... придется вам искать фирменную!)

В номере Грегора вы найдете дневник, который объяснит вам некоторую часть тайны Предательства в Антаре. Бард Грегор просто увидел Медальон Пастухов на дочери Лорда Шеффилда, сопоставил это с некоторыми другими странностями в Хевесли, стащил Медальон и решил донести обо всем этом в Тикоро. Но, как вы знаете, по пути его догнало монстроподобное существо, которое потопило корабль, погналось за Грегором и умерло от руки Арена. Вот и вся история... с точки зрения барда.

Пришла пора прояснить остальные детали — например, зачем гордому Лорду призывать на свои земли проклятие Призраков. Идите во Дворец Шеффилдов... но, когда вы туда зайдете, то осознаете: всех жителей замка перебили пираты. На этом восьмая глава закончится.

Бреланд

Жители города вам будут жаловаться на злобного триранга (это такие синие карлики — во второй главе вы, должно быть, убивали таких десятками). Он убежал на небольшую полянку к югу от города. Убейте его, и благодарные жители во главе с матерью убитого ребенка преподнесут вам жемчужину.

Вы встретите слепого мага, который потерял зрение из-за своих экспериментов с огнем. Дайте ему святой воды для промывания глазниц (**senwater**), и тогда он научит вас магической науке огня.

Дума (Dumali)

Здесь вы встретитесь с тремя веселыми ТрКаа, которые рассказывают друг другу забавные истории. В одной из этих историй убийца делает свое черное дело в районе Бреланда, забирает с трупа жертвы что-то блестящее, но теряет его в реке. Мораль? Отправляйтесь в Бреланд, используйте удочку на реку (на той же части карты, что и город; прямо посередине реки), и вы вытащите прекрасный **vanguard shield**. Конечно же, вы не сразу найдете нужное место. Придется поискать... минуть пять-десять!

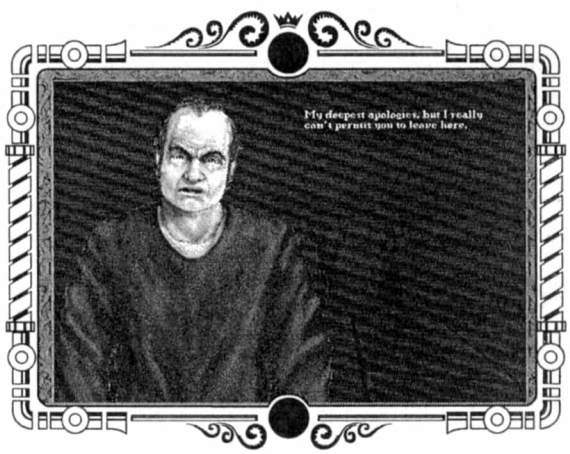
Белакр

Здесь вы понаблюдаете за группой людей, играющих в карты. Вы обнаружите среди них некоего Джакса, который явно мухлюет, используя магию. Он согласится обучить Арена своей методике, если наш юный маг сможет выиграть у него в карты. Вы можете играть только Ареном, ставка — 300 бурлов, и вам придется выиграть 1200 бурлов. Награда — увеличение познаний Арена в науке **Movement**, в способностей **Gambling** и **Spellcasting**. Ну, и 1200 бурлов, конечно!

Девятая глава

В этой главе вы должны окончательно разобраться с Предательством и вернуть Принцессе и Консорту их души, похищенные Призраком. Нужно сразу сказать, что большую часть главы вы проведете в пещерах. Так что, если у вас осталось маловато факелов, веревок и прочего барахла, то постарайтесь пополнить запасы по мере возможностей. Не жалейте денег — это последний ваш шанс их потратить, ведь игра-то к концу близится!

Итак, в начале главы вы окажетесь у входа во Дворец Шеффилдов, кишащий пиратами. Эти подонки экипированы до зубов — буквально на каждом втором будут встречаться **montari plate armor**, **malchian bore**, **tower shield**, **ridgewood bow** — и все эти предметы будут магически подожжены, охлаждены, заземлены, и так далее... В общем, вы вряд ли сможете победить только за счет превосходства своего вооружения. Лучше старайтесь по возможности избегать битв — тем более, что тренироваться уже незачем. До последней битвы осталось ждать уже не так уж и долго...



Не ждите от него полезной информации.

Отыщите одну из лестниц на второй этаж, поднимитесь наверх и пройдите в северо-западный угол замка (как раз рядом с лестницей вниз). Достаньте ключ из незапертого сундука в ком-

нате к югу оттуда. Спускайтесь вниз, найдите лестницу в подвал, закрытую решеткой. Откройте решетку ключом. Выйдите из подвала в подземелья под замком и найдите в юго-восточном углу парочку Шеффилдов — отца и дочь.

Поговорив с ними, вы распутаете по крайней мере половину преступного плана. Но, увы, вы выясните, что главный враг, маг Брайс пока что скрывается где-то в своих катакомбах к западу от дворца. Вам придется последовать за ним. Выйдите из подвала на свежий воздух (не забудьте использовать этот момент для большого похода по магазинам!) и обойдите остров, на котором стоит замок, слева. Пройдите по пещере на северо-запад, перебираясь через дыры в полу с помощью веревки. Рано или поздно вы доберетесь до заброшенной лаборатории Брайса. В сундуке на полу лежит журнал мага, в котором вы найдете детальные инструкции по вызову Призрака. Прочитайте его и попытайтесь сделать свои выводы относительно порядка использования ингредиентов — но не задумывайтесь о том, как их достать. Когда придет время, они появятся сами собой...

Выйдите из Лаборатории через северный выход, и вы окажетесь посередине горного массива в Пустоши, в лабиринте узких коридоров. Используя **Spelunker's star**, найдите большой и широкий каньон и пройдите туда. У северного края каньона находится вход в пещеру Брайса. Сам маг поджидает вас в северо-восточной части этой пещеры (даже и не пытайтесь добраться туда без **Spelunker's star**). В последней битве маг будет соединен со своими союзниками цепью Кардулы, так что все повреждения будут автоматически распределяться поровну между всеми вашими врагами. Вывод? Пока собачки не сдохнут, старайтесь метить именно в них. Ну, а потом вы прикончите мага без всякого труда.

Победив Брайса (конечно, трупа не останется — настоящие враги не умирают, они уползают, истекая кровью, и перед смертью успевают сделать свое черное дело...), идите дальше по коридору — в лабораторию проклятого колдуна. Поговорите с умирающим Брайсом, возьмите ингредиенты для вызова Призрака в сундуке (левый нижний угол экрана) и положите в котел в следующем порядке:

– одна бутылка лечебной воды (**senwater**);

– одни ягоды (**nudberries**);

– одно перо (**trKaa feather**);

– одна пыль (**Talidor dust**);

– один состав для отвердевания предметов (**hardening fluid**).

Итак, ритуал Вызова Призрака завершен, и Betrayal at Antara пройден. Ну, а остальное вы узнаете сами, когда проделаете все это самостоятельно!

Приложение 1: коды для сундуков с загадками

Light of the Empire, A star fallen from the sky, And reborn	**AURORA**
Softly glowing gem, your light blinds reason and sparks avarice	**TORCHITE**

The pirate Thofaz dared to kiss his captain's favorite wench, the angry captain game him this and left him in a trench	CUTLASS
Marketplace city, the crossroads of commerce in Pianda	MIDOVA
Like morn, noon and night, parts of a whole that cannot co-exist	TRIUNE
The Antaran Empires founder had an eye of sapphire blue, but the other one he looked through matched a gem of another hue	EMERALD
Ungrateful wretches, unworth the Empire they despise	MEHRAT
When crushed and mixed with ale, it leaves a foul concoction. Your best chance to prevail, when suffering from a toxin	FIDALI
Should twixt your ribs an enemy's sharp blade slip. Thank she whose sacrifice brought forth the senwater you sip	DENNA
Te siege of Poolkeep would have failed if not for them tunneling	MONTARI
Stodgy blueblood, imperial emblem, ferocious predator	JAEGER
If the third man is a hunter and the first one is a smith, ask a child what the second one should be given as a gift	GLASS
A name synonimous with Antara, our light, our sword, our shepherd	VALORIAN
Corrupt assemblage, spending our money, providing no benefit	SHIRA
Dear Empress: her love for knowledge was matched only by her charm	CORLENE
Most people have one. The Emperor has at least two	SHADOWS
Of all the heros of the Grrrulf War, none loom larger in memory	MALKERE
Burlas, emeralds, torchite stones, priceless works of art, I need them not, for you my son, the treasure of my heart	KIRITH
Sad twisted people born of disaster and shunned by others	CHUMEN
In every city, the Emperor maintains his eyes and ears	CONSUL
Humans live in houses. Montari live underground. Trkaa don't live in candles, though, despite how it may sound	WICK
Before Irthinde was known to exist, this plant was thought to be the deadliest	CALDERLEAF
The revered guide of each faithful arm following every face	HAND
When thieves planned to rob his town, a crafty smith became a hero with a stolen brew which now bears his name	HALDER
Spine of the empire, towering peaks of strength and majesty	HARKUNE
Grrrlf — wood Montari:	ONYX

A travelling foreigner chimmied a lock, chumped a Chaeger, and was caught with stolen chewlry. Where was he bound?	**CHAIL**
Shipwreck survivor, Travelled for years to reach the emperor	**DEREK**

Приложение 2: решения замков с бусинками

Мы приводим конечную комбинацию, а затем последовательность, в которой нужно выбирать группы бусинок и "скидывать" их.

1. (в Тикоро) нужно: **Синий, Зеленый, Зеленый**.
   Красный.
   Желтый.
2. (в Тикоро) нужно: **Синий, Зеленый**.
   Синий, Желтый.
   Белый.
   Красный, Красный, Желтый.
3. (болото) нужно: **Синий, Синий, Желтый, Зеленый**.
   Красный.
   Желтый, Желтый, Белый.
   Синий.
   Красный, Зеленый, Белый.
   Красный, Зеленый, Белый.
   Желтый, Синий, Синий.
   Желтый.
   Красный, Зеленый, Белый.
4. (к юго-западу от Тила) нужно: **Черный**.
   Зеленый.
   Синий, Белый.
   Зеленый.
   Красный, Красный, Красный, Красный.
   Оранжевый, Желтый, Желтый, Белый.
   Синий, Белый, Желтый.
5. (к югу от Истена) нужно: **Синий, Синий, Белый, Желтый, Красный**.
   Красный, Белый.
   Желтый, Синий.
   Зеленый, Белый.
   Красный, Зеленый, Синий, Белый.
   Желтый, Синий.

6. (к югу от Истена) нужно:	**Белый, Зеленый, Желтый**.
	Красный, Зеленый.
	Красный.
	Синий.
	Желтый, Зеленый, Синий.
	Красный, Синий.
	Красный, Зеленый, Белый.
7. (к северо-западу от Елоны) нужно:	**Красный, Зеленый**.
	Желтый.
	Синий, Красный.
	Синий, Зеленый.
8. (рядом с Нэтби) нужно:	**Зеленый, Зеленый, Желтый**.
	Зеленый.
	Черный.
	Зеленый, Синий, Синий.
	Красный.
	Белый, Белый, Красный, Желтый.
	Черный, Белый, Белый, Синий.
9. (рядом с Корусом) нужно:	**Желтый, Желтый, Желтый, Красный, Красный**.
	Желтый.
	Зеленый.
	Синий Желтый.
	Красный, Желтый.
	Синий, Синий, Зеленый.
	Белый, Оранжевый, Оранжевый.
10. (рядом с Кетом) нужно:	**Красный**.
	Оранжевый.
	Зеленый, Желтый.
	Зеленый.
	Оранжевый, Черный.
	Розовый, Зеленый.
	Черный, Желтый, Желтый, Розовый.
	Белый, Оранжевый, Желтый, Черный.
11. (к западу от Дурста) нужно:	**Красный, Белый, Белый, Синий**.
	Красный, Синий.
	Зеленый, Оранжевый.
	Белый, Красный.
	Желтый, Желтый.
	Синий, Белый.

11. (к западу от Дурста) нужно (продолжение):	**Желтый, Желтый, Зеленый.**
	Красный, Зеленый.
	Красный, Желтый.
	Белый, Оранжевый, Оранжевый, Зеленый.
12. (рядом с Хэвесли) нужно:	**Красный, Красный, Оранжевый**.
	Синий.
	Синий, Красный.
	Оранжевый, Белый.
	Желтый, Желтый.
	Белый, Красный.
	Синий, Белый, Зеленый.
13. (рядом с Хэвесли) нужно:	**Желтый, Желтый, Желтый, Желтый**.
	Красный.
	Красный, Красный, Красный.
	Синий, Синий, Желтый, Зеленый.
	Зеленый, Белый.
	Красный, Белый, Белый.
	Синий, Красный, Зеленый.
14. (пещеры к северу от Дурста) нужно:	**Красный, Красный, Зеленый, Зеленый**.
	Синий, Желтый.
	Синий, Желтый.
	Красный, Красный.
	Белый, Белый.
	Желтый, Розовый.
	Оранжевый, Белый.
15. (к юго-западу от Истена) нужно:	**Розовый, Розовый, Розовый**.
	Желтый.
	Синий.
	Зеленый, Красный.
	Красный, Зеленый, Желтый.

Приложение 3: вооружение и доспехи

Некоторые предметы (мечи, доспехи, щити) способны портиться — из-за естественного износа (если долго избивать щит мечами, он рано или поздно сломается), или из-за действия определенных заклинаний (кольчуга может и заржаветь под дождем...) Само собой, затупленный меч, проржавевшая кольчуга не способны защищать (нападать) так же хорошо, как новые. Здесь мы приводим параметры именно 'новеньких' предметов (то есть их показатель износа — 100%). Кое-где вам будут попадаться люди, которые за деньги могут починить ваше вооружение. Кроме того, после каждой битвы имеет смысл подточить мечи, подлатать доспехи, и так далее.

Для этого существуют специальные предметы — например, точильный камень для мечей, молоток — для доспехов, пчелиный воск — для луков.

Оружие Антары

Параметры после жесткости указывают, насколько удобно наносить этим мечом (или посохом) один из трех видов удара: выпад (**thrust**), взмах (**swing**) и рубка (**hack**). Первое число означает модификатор к точности, а второе — к повреждениям. Например, держа в руках рапиру, выгоднее всего производить выпады, причем к естественной точности попадания персонажа (то есть к его **melee accuracy**) прибавляется 35 (трудно не попасть...), а к повреждениям — 15.

Short sword (короткий меч):	жесткость 10; 5/10, 10/10, 5/5.
Long sword (длинный меч):	жесткость 16; 15/15, 15/15, 15/10.
Chailan cutlass (чайланская сабля):	жесткость 20; 0/5, 10/15, 10/15.
Malchian bore (лезвие Малкиана):	жесткость 25; 45/20, 25/5, 5/0.
Broadsword (широкий меч):	жесткость 26; 10/25, 20/20, 20/20.
Rapier (рапира):	жесткость 32; 35/15, 25/10, 5/0.
Onyx sword (ониксовый меч):	жесткость 50; 15/20, 25/20, 25/20.
Everedge ("вечноострый", "кривая сабля" в русском переводе):	жесткость 100; 5/34, 40/46, 40/51.
Januli greatsword (большой меч Джанули):	жесткость 53; 10/43, 20/53, 20/77.
Wooden staff (деревянный посох):	5/10, 10/10, 5/10.
Quarter staff (посох, окованный железом):	10/15, 15/15, 10/15.
Grrrlf staff (посох гррррлфов):	15/20, 20/20, 15/20.
Staff of the nightmares (посох кошмаров):	0/5, 5/10, 0/5 + **special** (страх).
Firestaff (огненный посох):	10/15, 10/15, 10/15 + **special** (огонь).
Kinetic staff (динамичный посох):	10/15, 10/15, 10/15 + **special** (электричество).
Winterstaff (ледяной посох):	10/15, 10/15, 10/15 + **special** (холод).

Доспехи Антары

Leather jerkin (кожаная куртка):	Твердость 10, поглощает 25% повреждений.
Leather armor (кожаные доспехи):	Твердость 15, поглощает 35% повреждений.

Shepherd armor (доспех Пастухов): Твердость 18, поглощает 38% повреждений.

Chain mail (кольчуга): Твердость 25, поглощает 50% повреждений.

Montari chain mail (кольчуга Монтари): Твердость 35, поглощает 60% повреждений.

Breastplate (нагрудник): Твердость 30, поглощает 70% повреждений.

Montari plate mail (пластинчатый доспех Монтари): Твердость 45, поглощает 80% повреждений.

Щиты Антары

Wooden shield (деревянный щит): Твердость 10, защита 10.

Small shield (маленький щит): Твердость 20, защита 10.

Banded shield (окованный щит): Твердость 18, защита 19.

Grrrlf shield (щит грррлфов): Твердость 25, защита 15.

Tortoise shield (черепаший щит): Твердость 25, защита 25.

Tower shield (высокий щит): Твердость 30, защита 35.

Vanguard shield (щит авангарда): Твердость 20, защита 55.

Луки Антары

Short bow (короткий лук): Точность +10, повреждения 0.

Long bow (длинный лук): Точность +15, повреждения +5.

Ridgewood bow (лук Горного Дерева): Точность +0, повреждения +15.

Grrrlf bow (лук грррлфов): Точность +25, повреждения +10.

Speed bow (скоростной лук): Точность +5, повреждения +5, дает право выстрелить сразу две стрелы.

Приложение 4: заклинания

НЕБОЕВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Resonance of Fortune — Area 1, **Detect** 5 (этому заклинанию учит бард в Асперезе)

Обнаруживает вкрапления драгоценных камней в скале. 1-10 единиц маны (влияет только на длительность действия заклинания).

Seventh Sense — Area 5, **Damage** 5, **Detect** 5 (этому заклинанию учит бард в Асперезе)

Позволяет почувствовать ловушку на сундуке. Произносится перед открыванием сундука, в случае срабатывания герои могут попытаться снять ловушку. 5-10 единиц маны (влияет только на длительность действия заклинания).

Spelunker's Star — Area 15, **Detect** 10, **Movement** 15

Позволяет обнаружить все ближайшие туннели в шахте (то есть показать часть карты). 15 единиц маны.

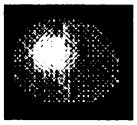
Moonglow — Create 40, **Area** 20, **Light** 20

Служит источником света (снаружи видно как в сумерки, в туннелях — как при свете факелов). 5-16 единиц магии (влияет только на длительность действия заклинания).

ЗАКЛИНАНИЯ, РАБОТАЮЩИЕ НА ОБЛАСТИ

Web — Remove 25, **Movement** 25, **Area** 30, **Range** 40

Создает случайной формы паутину клетки у цели. Любой персонаж (и дружественный, и вражеский), который пытается пройти сквозь паутину, автоматически тратит на это остаток своего хода. 6-30 единиц магии (влияет только на размер паутины). Действует 10 раундов.



Moonless Night — Remove 25, **Light** 30, **Area** 30, **Range** 40

Создает шар тьмы размером 3x3 клетки у цели. Все оказавшиеся в этом шаре считаются ослепленными и теряют 20% **defence**, 40% **melee**, 40% **archery** и 40% **spell accuracy**. Кроме того, любое передвижение сквозь шар происходит вдвое медленнее, чем обычно. 5-15 единиц магии (влияет только на длительность действия заклинания).

Lightning Storm — Create 50, **Electricity** 50, **Area** 55

Создает шторм молний. Каждый раунд одна молния бьет по случайно выбранному врагу, имеющему на себе металлические предметы и оружие. Заклинание работает до конца битвы. 30 единиц маны.

Scent of a Viper — Area 70, **Detect** 70, **Poison** 10

Подсвечивает врагов, имеющих при себе отравленное оружие или стрелы. 5 единиц маны.

Swarm — Cause 10, **Area** 70, **Damage** 70

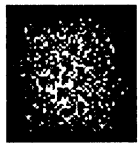
Создает вокруг мага облако кусачих насекомых. Повреждения случайно распределяются между персонажами, стоящими рядом с магом. 1-30 единиц маны.

Choking Cloud — Create 70, **Poison** 45, **Area** 70

Создает вокруг мага облако ядовитого газа размером 3x3. Попавшие в область действия теряют по одному хиту в раунд и 10% **defence**, **melee**, **archery**, **melee accuracy**. 10-20 единиц маны (влияет только на длительность действия заклинания)

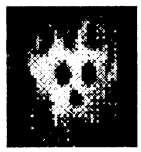
Monsoon — Range 65, **Create** 80, **Water** 35, **Area** 80

Создает случайно передвигающееся облако проливного дождя размером 3x3, которое уничтожающет на своем пути все магические эффекты, основанные на огне, наносит случайные повреждения (от 1 хита до оставшейся силы облака) и удваивает повреждения от любых электрических заклинаний. 3-30 единиц маны.



Blizzard — Create 80, **Cold** 60, **Area** 80, **Range** 80

Создает передвигающееся облако вьюги. Все, попавшие в него, получают повреждения, равные силе облака. 4-28 единиц маны.



Toxic Cloud — Create 70, **Area** 70, **Poison** 60, **Range** 65

Создает ядовитое облако размером 3x3. Все, попавшие в него, теряют 1-2 хита и с вероятностью 25% становятся отравленными. 1-10 единиц магии (влияет только на длительность действия заклинания).

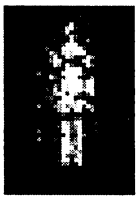
ЗАКЛИНАНИЯ, ДЕЙСТВУЮЩИЕ НА ТОГО, К КОМУ ПРИКОСНЕТСЯ МАГ

Static Discharge — Touch 5, **Create** 10, **Electricity** 5

Создает небольшой электрический заряд на руках мага, с помощью которого он может ударить одного врага на 25 хитов. Требует 10 единиц маны.

Clarity of Purpose — Remove 55, **Charm** 40, **Touch** 55

Помогает союзнику избавиться от действия очаровывающих заклинаний. Требует 10 единиц маны.



Dehydrate — Remove 40, **Touch** 40, **Water** 12

Вытягивает воду из организма жертвы, снимая с нее 24 хита. 12 единиц маны.

Shove — Cause 5, **Movement** 60, **Touch** 55

Откидывает ('толкает') жертву назад. 5 единиц маны.

Combust — Cause 20, **Fire** 60, **Touch** 55

'Поджигает' жертву. Жертва некоторое время будет окружена магическим огнем, снимающим 5-8 хитов в раунд. Требует 2-20 единиц маны (влияет только на длительность действия заклинания).

Venom — **Cause** 30, **Poison** 50, **Touch** 60

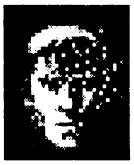
Отравляет жертву. 7 единиц маны.

Deep Freeze — **Cause** 80, **Cold** 40, **Touch** 80

Посылает в тело жертвы волну холода. Конкретный размер повреждений зависит от того, сколько металлических предметов противник носил на себе. Кроме того, заклинание портит эти предметы (уменьшает процент пригодности мечей и доспехов). 15 единиц маны.

Nullify — **Remove** 55, **Magic** 50, **Touch** 60

Уничтожает все временные магические эффекты на цели заклинания (применение возможно и на союзнике, и на противнике). 20 единиц маны.



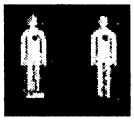
Rachel's Song — **Cause** 50, **Charm** 70, **Touch** 60

Очаровывает противника, заставляя его сражаться на стороне мага. Чары невозможны, если все остальные союзники жертвы уже очарованы. 9-30 единиц маны (влияет только на длительность действия заклинания).

ЗАКЛИНАНИЯ, ДЕЙСТВУЮЩИЕ НА ТОГО, КОГО ВИДИТ МАГ

Lightning — **Create** 25, **Electricity** 25, **Range** 15

Бьет противника молнией на 40 хитов (попадание гарантируется). Требуется, чтобы у противника были металлические предметы (поэтому старайтесь одевать Арена только в неметаллические доспехи!) 12 единиц маны.



Hotfoot — **Create** 30, **Fire** 20, **Range** 20

Выстреливает в противника огненной стрелой. Если заклинание наносит повреждения больше 10 хитов, противник отбрасывается на (случайно выбранную) соседнюю клетку. 1-20 единиц маны.

Geyser — **Create** 40, **Water** 25, **Range** 40

Из-под ног противника ударяет гейзер, который наносит ему повреждения, тушит горящее оружие и прекращает действие всех огненных заклинаний. 2-30 единиц маны.

Fireball — **Create** 70, **Fire** 60, **Area** 70, **Range** 55

Выстреливает в противника огненным шаром. При попадании шар взрывается, нанося повреждения цели и всем находящимся поблизости: цель — полные повреждения, в радиусе 1 клетки — 30-50% повреждений, в радиусе 2 клеток —10-25%. Кроме того, взрыв портит деревянные и кожаные предметы (уменьшает их 'процент пригодности'). 3-20 единиц магии.

Emulsify — Cause 10, **Damage** 60, **Range** 60

Слегка разрушает связи в костях жертвы, уменьшая ее **defence** на 20% до ее следующего действия. Кроме того, наносит весьма существенные повреждения. 10-20 единиц магии.

Coldcut — Create 80, **Cold** 35, **Range** 80

Выстреливает в цель ледяными осколками. 4-28 единиц магии.

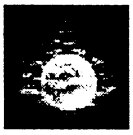
Lavasphere — Create 80, **Cause** 80, **Area** 80, **Range** 80, **Fire** 80

Усиленная версия заклинания **Fireball**. 1-30 единиц магии.

СПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ. ОНИ ВЛИЯЮТ НА ПАРАМЕТРЫ ЦЕЛИ.

Tortoise Bind — Remove 10, **Range** 10, **Movement** 15

Наполовину сокращает скорость передвижения (**speed**) и **range** персонажа. **Melee** и **defence** уменьшаются на 20%. 5-16 единиц маны (влияет только на длительность действия заклинания).



Unseeing Eye — Remove 10, **Create** 40, **Light** 20

Ослепляет цель, уменьшая ее **defence**, **melee**, **archery** и **spell accuracy** на 40%, а **range** — на 50%. 5 единиц маны.

Gift of Sen — Remove 45, **Create** 40, **Damage** 40

Передает здоровье мага цели (два хита цели за один хит мага). Вся мана, потраченная на это заклинание, вычитается из здоровья мага (а не из стамины, как обычно). 1-30 единиц маны.

Imperious Passage — Create 40, **Movement** 40, **Self/ally** 35

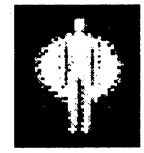
Помогает цели свободно двигаться и действовать в зонах контроля противника (то есть на "красных" хексах карты боя). 3-18 единиц маны (влияет только на длительность действия заклинания).

Communion — Touch 55, **Range** 60, **Detect** 70, **Strength** 20

Предоставляет полную информацию о здоровье и способностях цели. 5 единиц маны.

Muscular Decay — Remove 55, **Strength** 20, **Range** 60

Уменьшает силу цели (возможно, даже до ноля). Цель восстанавливает 2 единицы силы после каждого своего действия. 10-20 единиц маны.



Adrenaline — Cause 10, **Strength** 40, **Self/ally** 70

Увеличивает силу цели. Добавочная сила постепенно уменьшается, по 2 единицы за каждое действие. 2-20 единиц маны.

Purification — Resist 70, **Self/ally** 70, **Poison** 40

Уменьшает степень отравленности цели по 1 проценту за одну единицу потраченной маны. 1-30 единиц маны.

Quicksilver — Cause 20, **Self/ally** 70, **Movement** 60

Увеличивает скорость цели (максимальное увеличение — вдвое). При этом **melee** и **defence** также увеличиваются вдвое. Каждый раунд цель теряет столько единиц стамины (или хитов), на сколько увеличилась скорость. Увы — это заклинание не позволяет цели нанести больше одной атаки в раунд. 5-30 единиц маны.

ЗАЩИТНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ. ОНИ УСТАНАВЛИВАЮТСЯ НА ОДНОГО ИЗ ГЕРОЕВ.

Aura of Insulation — Self/ally 10, **Resist** 5, **Electricity** 40

Защищает цель от электричества. 1-10 единиц маны (влияет только на длительность действия заклинания).

Winter's Kiss — Self/ally 10, **Resist** 10, **Fire** 40

Защищает цель от огня. 1-10 единиц маны (влияет только на длительность действия заклинания).

Blazing Barricade — Create 40, **Area** 30, **Fire** 40

Создает сферу огня диаметром в три клетки. Эта стена наносит проходящим сквозь нее повреждения, равные остатку своей силы. 1-20 единиц маны.

Armor Light — Resist 30, **Damage** 40, **Self/ally** 30

Защищает цель от повреждений обычным оружием. 10-20 единиц маны (влияет только на длительность действия заклинания).

Ethereal Void — Touch 55, **Remove** 55, **Magic** 40

Создает зону диаметром в пять клеток, в которой невозможно использовать или создать новые заклинания и магические эффекты. 10-28 единиц маны (влияет только на длительность действия заклинания).

Kargo's Filter — Resist 70, **Charm** 25, **Self/ally** 70

Защищает цель от очаровывающих заклинаний. 1-10 единиц маны (влияет только на длительность действия заклинания).

Cloak of the Magi — Resist 70, **Magic** 30, **Self/ally** 70

Цель становится неподвластна всем магическим эффектам, включая полезные свойства ее доспехов, оружия, волшебных напитков и т.д. Уничтожает существующие эффекты выпитых напитков и заклинаний. 6-30 единиц маны (влияет только на длительность действия заклинания).

Thermal Envelope — Resist 80, **Cold** 20, **Self/ally** 80

Защищает цель от повреждений холодом. 1-10 единиц маны (влияет только на длительность действия заклинания).

Metabolic Stasis — Resist 70, **Poison** 40, **Self/ally** 70

Защищает цель от отравления. Заклинание не влияет на яд, уже попавший в кровь цели. 1-20 единиц маны (влияет только на длительность действия заклинания).

Forcedome — Resist 70, **Damage** 80, **Area** 80

Создает защитный купол диаметром в 3 клетки, который поглощает все повреждения от атак извне. Поглотив максимальное количество хитов, купол разрушается. 1-30 единиц маны.

Приложение 5: расклад кнопок при управлении с клавиатуры

Во время передвижения по стране:

[P] — показать панель управления.

[S] — отдых.

[F] — воспоминания о старых друзьях.

[C] — произнести заклинание.

[L] — перейти на экран "разработки нового заклинания".

[M] — карта.

[Q] — сохранение игры в слот под названием **QuickSave.**

[Ctrl]/[M] — основное меню.

[Ctrl]/[S] — сохранить игру.

[Ctrl]/[L] — загрузить игру.

[T] — включить (или выключить) режим передвижения только по дороге.

[B] — показать (спрятать) панель с иконками передвижения партии.

[G] — включить (или выключить) режим низкого разрешения.

[A] — включить (или выключить) звук.

[O] — меню опций.

[F5] — яркость палитры ("**ZZZZ**").

[X] — выход из игры.

[Ctrl]/[W], [Ctrl]/[A], [Ctrl]/[K], [Ctrl]/[R] — инвентарь Уильяма, Арена, Каэлин и Раала.

[Shift]/[Ctrl]/[W], [Shift]/[Ctrl]/[A], [Shift]/[Ctrl]/[K], [Shift]/[Ctrl]/[R] — способности Уильямп, Арена, Каэлин и Раала.

Расклад кнопок во время битвы :

[S], [T], [H] — атака (**Swing** — взмах, **Thrust** — выпад, **Hack** — рубка)

[B] — выстрелить из лука

[C] — прочитать заклинание

[R] — отдохнуть

[D] — защищаться

Вам, манчкины.

Конечно же, такая большая игра, как Betrayal at Antara, не могла обойтись без "нечестного режима". В конце концов, надо же гейм-тестерам фирмы Sierra как-то проходить сквозь все эти бесчисленные битвы!

Итак, одновременно нажмите [Left Shift] и [Left Ctrl]. Удерживая эти кнопки нажатыми, нажмите [Z]. Наберите свою просьбу к Богам в окошке, которое появится в левом верхнем углу экрана... И забудьте о том, что когда-то были честным человеком!

some call me tim — Немедленно поразить всех своих соперников громом небесным (Выиграть любую битву)

man does my leg hurt — Немедленно и полностью вылечить всех персонажей.

gotta have magic — Арен сразу получает все возможные заклинания.

why am i so dull — Повысить все умения всех персонажей на 10%.

ask a glass of water — Перенести партию туда, откуда они начали свои приключения в данной главе.

supermarket for the rich — Получить доступ к сундуку, содержащему полный набор "крутых" предметов : несколько **Onyx blade**, **Kinetic staff**, **Speed bow**, **Breastplate**, **Tower shield**, куча денег, еды, **senwater** и веревок. Кроме того, в этом сундуке можно хранить предметы.

В переведенной версии эти коды не работают.

ЛУЧШИЕ КНИГИ
ДЛЯ ВСЕХ И КАЖДОГО

✤ *Любителям "крутого" детектива – собрания сочинений*
Фридриха Незнанского, Эдуарда Тополя, Владимира Шитова
и суперсериалы Андрея Воронина "Комбат" и "Слепой".

✤ *Поклонникам любовного романа – произведения "королев" жанра:*
Дж. Макнот, Д. Линдсей, Б. Смолл, Дж. Коллинз, С. Браун –
в книгах серий "Шарм", "Очарование", "Страсть", "Интрига".

✤ *Полные собрания бестселлеров*
Стивена Кинга и Сидни Шелдона.

✤ *Почитателям фантастики – серии*
"Век Дракона", "Звездный лабиринт", "Координаты чудес",
а также самое полное собрание произведений
братьев Стругацких.

✤ *Популярнейшие многотомные детские энциклопедии:*
"Всё обо всём", "Я познаю мир", "Всё обо всех".

✤ *Школьникам и студентам – книги из серий*
"Справочник школьника", "Школа классики",
"Справочник абитуриента", "250 "золотых" сочинений",
"Все произведения школьной программы".

Богатый выбор учебников, словарей, справочников по решению
задач, пособий для подготовки к экзаменам.
А также разнообразная энциклопедическая и прикладная
литература на любой вкус.
Все эти и многие другие издания вы можете
приобрести по почте, заказав

БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ

по адресу: 107140, Москва, а/я 140. "Книги по почте".

Москвичей и гостей столицы приглашаем посетить московские
фирменные магазины издательства "АСТ" по адресам:
Каретный ряд, д. 5/10. Тел. 299-6584.
Арбат, д. 12. Тел. 291-6101.
Татарская, д. 14. Тел. 235-3406.
Звездный б-р, д. 21. Тел. 974-1805

ФАНТОМ

НОВЫЙ WWW-SITE КОМПАНИИ ФАНТОМ

★ интересные материалы о компьютерных играх, как обычных, так и сетевых
★ множество публикаций Фантома относительно **INTERNET** особенно его игровых и социальных аспектов
★ линки, сетевой жаргон, обзоры **INTERNET**
★ новости из сетевой и реальной жизни, новые концепции

WWW.COMSET.SPB.RU/VODOLEEV

★ форпост Экстропии – трансгуманистического движения во имя технологического прогресса
★ замечательная коллекция компьютерного, сетевого и американского юмора, выставка карикатур
★ материалы по кино, видео, фантастике, фэнтези, ролевым и настольным играм
★ виртуальные подарки, виртуальный Петербург
★ персональные странички интересных людей
★ много чего еще

сайт конструируется под руководством **Сергея ВОДОЛЕЕВА**

(812)528 4544 **vodoleev@usa.net**

ФАНТОМ

Срочно приглашаем авторов

из Санкт-Петербурга

желающих принять участие в создании книг, посвященных компьютерным играм

★ **СУПЕР** Энциклопедии IBM PC
★ **СУПЕР** Энциклопедии Playstation
★ **СУПЕР** Энциклопедии 3DO

а скоро... и других **СУПЕР** Энциклопедий

а так же серии книг об **INTERNET**

Если Вы хорошо знаете игры и умеете писать - попробуйте!

Работа как на дому, так и в офисе, как на Вашей, так и на нашей технике

Телефон: **(812) 528 4544**
E-mail: **vodoleev@usa.net**
WWW–site: **www.comset.spb.ru/vodoleev**

(095) 158-5386, 943-9293, 943-9290
м. Сокол, Ленинградский пр-т, 80/2, подъезд «М-Бит»
E-Mail: azazello@online.ru, azazello@mpcclub.msk.su
BBS/FTP: 201-5115, 201-4339 (24 часа, 28800)
«Мультимедиа-дайджест» - смотрите на
Russia-on-line: http://www.online.ru

Micro Video DC1 & DC2

Идеальное решение для цифрового нелинейного монтажа видео на PC. Ввод/вывод PAL, 30 кадров в секунду, 60 полей - с качеством S-Video. Лучшее соотношение цена/качество. Сделано в Германии

Matrox Millenium 3D

Этот графический акселератор получил уже более 100 наград. Лучший продукт 1995 года: от 2 до 8 Мб WRAM, 1600x1200x32 bit, поддержка 3D и MPEG Windows 95/NT. Для профессионалов в графике... и играх!

Gravis Ultrasound PnP PRO

Лучшая звуковая плата для вашего PC Уникальные возможности и аудиохарактеристики. Поддержка большинства звуковых форматов в играх и Windows 95. Оптимизирована для работы в Internet!

TB Tropez Plus PnP

Профессиональная звуковая плата, которую ждали многие. 4Мб ROM + 12 Мб RAM. Yamaha эффект процессор. Полная аппаратная совместимомть с SB Pro (OPL-3) и General MIDI (MPU-401)

Компьютеры CLR Infinity

Да! Это действительно компьютеры экстра-класса, которые могут все. На их базе мы интергрируем графические и видеостанции, профессиональные музыкальные студии, виртуальные комплексы и игровые системы

Simul Eyes VR

Новая разработка американской фирмы Crystal Eyes: трехмерные очки виртуальной реальности Simul Eyes VR! Высочайшее качество изображения. Посмотреть их вы сможете во всех лучших салонах Москвы. Цена $179

Logitech Wingman Extreme

Имея такого партнера, как Wingman Extreme, вы с легкостью можете выбрать максимальный уровень сложности в любой игре. Wing Commander IV и U.S.Navy Fighters - настоящие асы знают, как там надо летать... Совместим с ThrustMaster и Windows 95!

Advanced Gravis & CH Products

Джойстики и игровые манипуляторы этих фирм пользуются неизменной популярностью у геймеров. Зарекомендовавшая себя надежность и эргономичность этих изделий не имеет себе равных

Мультимедиа Клуб

предлагает широчайший ассортимент компьютерного и мультимедиа-оборудования. Здесь вы найдете ответы на вопросы: Каким должен быть домашний компьютер? Как создать персональную музыкальную, графическую или видеостудию? Что такое Виртуальная реальность и Интернет?
У нас и у наших партнеров всегда можно найти самые последние новинки в области мультимедиа и получить необходимые консультации.

Звуковые платы
AudioTrix Pro 44Voices
Ultrasound PnP PRO
TB Maui (Roland/GM)
TB Tahiti(16/18 bit,-69dB)
TB Pinnacle(20 bit,-100dB)
TB TBS-2000 PnP
TB Tropez/PLUS PnP
SB AWE32/SB32/SB16
Ensoniq SoundScape/Elite
Yamaha DBX50/SW60/SW20
DigiDesign AudioMedia III
Digital CardD PLUS, I/o Card
AdB Multiwave Pro/18
AWM Summit/Apex/Summit ST

Цифровое видео и фото
Miro DC1+Digital Video Board
Miro DC20 Digital S-Video
Miro Video Mouse VCR Control
Perception PVR Professional
Kodak DC620 Professional
Kodak DC40/DC50 Zoom
FAST AV Master/FPS-60

Акустические системы
в т.ч. микрофоны, наушники
Sony Speakers (все модели)
Labtec LCS Series (все модели)
Jazz Hipster (все модели)
Yamaha MST-10/15/20 DSP
Yamaha MSW-10 Subwoofer
Altec Lansing Series
Tannoy Hi-End мониторы
Усилители Hafer (USA)

CD-ROM & CDR системы
Sony 88+8XI, ATAPI
Goldstar 6/8Xi Series, EIDE
Panasonic 6/8Xi Series, EIDE
Aztech 6/8Xi Series, EIDE
Plextor 8X ProSeries, SCSI-2
NEC Deluxe LCD Series, SCSI-2
Yamaha CDR-100/102, SCSI-2
Sony Spressa CDR,2X, SCSI-2
CDR Disks (2-8X, Gold)
программное обеспечение

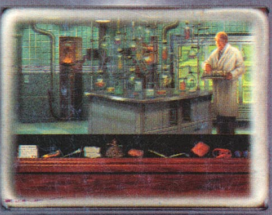
Графические платы
Diamond Stealth 64/3D Series
Diamond 3D Edge/MVP модули
Tseng ET-6000 Series
Matrox MGA Media-XL MPEG
Matrox MGA Millenium 3D
Matrox MGA 2/4/6 WRAM
Number 9 Imagine 128 II
Glint 3D ProSeries

Мониторы
Sony Trinitron Series
ViewSonic Series

Контроллеры
Gravis Thunderbird Joystick
Gravis GriP Pack/GamePad
Gravis Firebird/Firebird II
Gravis Analog/Pro Joystick
Gravis Phoenix System
Logitech Gamepad/Cordless
Logitech Mouses (все модели)
Logitech Wingman/Extreme
ThrustMaster (все модели)
CH Products (все модели)

SUPER энциклопедия

BETRAYAL OF ANTARA



CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON

DIABLO

FORK IN THE TALE

PRIVATE EYE

SENTIENT

REALMS OF ARCANIA III

TIMELAPS

TITANIC: ADVENTURE OUT OF TIME

Animal
Bad Day on the Midway
Betrayal of Antara
Callahan's Crosstime Saloon
Diablo
Fork in the Tale
FoxHunt
Hero's Quest I
Hero's Quest II
Hero's Quest III
Hero's Quest IV
Private Eye
Realms of Arcania III: Shadows over Riva
Sentient
TimeLapse
Titanic: Adventure out of Time

ISBN 5-237-00216-1